তাসের রাজা ব্রিজ

নির্মল বুক এজেন্সী

৮৯ মহাত্মা গান্ধী রোড, কলিকাতা-৭

দ্বিতীয় সংস্করণ
:লা অগ্রহায়ণ, ১৩৬৭

প্রকাশক
এন. কে. সাহা
নির্মল বুক এজেন্সী
৮৯ মহাত্মা গান্ধী রোড
কলিকাতা-৭

মুদ্রক
অনিলকুমার ঘোষ
শ্রীহরি প্রেস
১৩৫এ, মুক্তারামবাবু স্ট্রীট
কলিকাতা-৭

উৎসর্গ

হাজার বছর আগে যখন ভারতের সংগে গভীর মৈত্রী-বন্ধনে আবদ্ধ ছিল চীন, তখন যে অনুসন্ধিৎসু চৈনিক তাস আবিষ্কার করেন সেই অজ্ঞাতনামা চৈনিকের উদ্দেশ্যে ;

চারশো বছর আগে যে প্রজারঞ্জক ভারত-সম্রাট তাসের খেলা নিয়ে অবসর কাটাতেন খোশ মেজাজে সেই ক্রীড়া-রসিক মুঘল-বাদশা আকবরের উদ্দেশ্যে ;

আটচল্লিশ বছর আগে যে কৃতী ব্রিজ-উপাসক আটলান্টিক মহাসাগর পাড়ি জমাবার অবকাশে কনট্রাক্ট ব্রিজ আবিষ্কার করেন সেই বিচক্ষণ ভ্যাণ্ডারবিল্ট (Harold S. Vanderbilt) এর উদ্দেশ্যে ,

বর্তমানে যাঁদের অবসর কাটে ব্রিজের নির্দোষ আনন্দ উপভোগে সেই অগুণতি ব্রিজ-ভক্তদের উদ্দেশ্যে ,

এবং

ভবিষ্যতে যাঁদের কৃতিত্বে ব্রিজ-জগতে ভারত শীর্ষ স্থান অধিকার করবে সেই সার্থক উত্তরসাধকদের উদ্দেশ্যে—

তাসের রাজা ব্রিজ

উৎসর্গীকৃত হলো।

এই লেখকের :

দাবাখেলা ও বিশ্বখেতাবী লড়াই

দেবতার রোষ

কীর্তিগড়

মানুষ আমরা

ব্যতিহার বহুব্রীহি

সূচীপত্র

মুখবন্ধ

কোচবিহারের প্রসিদ্ধ 'মহারাজা জিতেন্দ্রনারায়ণ ক্লাবে' গ্রন্থকার কার্তিকচন্দ্র মল্লিকের সঙ্গে আমার প্রথম পরিচয় হয় প্রায় বছর আষ্টেক আগে। সেই সন্ধ্যায় তাঁর সঙ্গে একই টেবিলে ব্রিজ খেলারও সুযোগ হয় আমার। তাঁর সঙ্গে ব্রিজ খেলে সেদিন মনে হয়েছিল, তিনি বোধহয় অন্য পাঁচ জনের মতই সাধারণ। কিন্তু পরে বহুবার তাঁর স্বপক্ষে ও বিপক্ষে খেলে তাঁর সম্বন্ধে আমার মত আমূল বদলাতে বাধ্য হই। আজ তাঁর লেখা **'তাসের রাজা ব্রিজ'** সম্বন্ধে দু'কথা লিখতে অনুরুদ্ধ হয়ে আমার কেবল মহারাজা ক্লাবের সেই মধুর সন্ধ্যাগুলির কথাই মনে পড়ছে।

নিজে কোন বিষয় জানা যত সহজ, অপরকে সেই বিষয় শেখানো তত সহজ নয়। তাই অনেক কৃতী ছাত্র উত্তরকালে কৃতী শিক্ষক হতে পারেন না। অপরকে ব্রিজের খুঁটিনাটি শিখিয়ে ব্রিজ সম্বন্ধে ওয়াকিবহাল ও পারদর্শী করানোও তেমনি সব অভিজ্ঞ ব্রিজ-খেলোয়াড়ের পক্ষে সম্ভব নয়। কিন্তু মল্লিককে দেখেছি, আনকোরা নতুন খেলোয়াড়দের কয়েকদিনের তালিম দিয়ে প্রতিযোগিতামূলক খেলায় পাঠাতে আর সেখানে তাঁর শিষ্যদের কৃতিত্বের সঙ্গে লড়তে। তাঁর শিক্ষণ-পদ্ধতির অভিনবত্ব তখনই আমার দৃষ্টি আকর্ষণ করেছিল। কোথায় সাধারণ খেলোয়াড়দের গলদ, অনবধানতার জন্য পাকা খেলোয়াড়রাও কোথায় ভুল করে বসেন, কখন কি ধরনের সাবধানতা অবলম্বন করা দরকার—সে-সব তিনি ভালভাবেই জানেন আর এই গ্রন্থের পাতায় পাতায় তাঁর অভিজ্ঞতালব্ধ সঞ্চয় সযত্নে মুক্তোর মত সাজিয়ে ব্রিজ-অনুরাগীদের উপহার দিলেন তিনি। গ্রন্থখানির **'কথামুখে'** তিনি ঠিকই বলেছেন, 'শিক্ষার্থী থেকে আরম্ভ করে অভিজ্ঞ ব্রিজ-খেলোয়াড়—সকলেরই পর্যাপ্ত খোরাক এতে পরিবেশিত হয়েছে।'

ডাক দিয়ে নিজেদের সুবিধামত চুক্তি করা কন্‌ট্রাক্‌ট ব্রিজে সবচেয়ে কঠিন ও গুরুত্বপূর্ণ ব্যাপার। ঠিকমত চুক্তি করতে না পারলে ব্রিজ-খেলায় পরাজয় অনিবার্য। আবার রক্ষণাত্মক ডাক (Defensive Bid) দেওয়া, সময়মত ডাবল দেওয়া, ঘোষক (Declarer) ও প্রতিরোধকারী (Defender)

হিসাবে নির্ভুলভাবে খেলা—এর কোনটায় সামান্য ভুল হলে ব্রিজ খেলায় জয়লাভ করা যায় না। এ সব বিষয়ে কখন্ কি করণীয় সে সম্বন্ধে গ্রন্থকার সম্পূর্ণ সজাগ। সময়োপযোগী ও লাগসই উদাহরণ সহ সে সব বিষয়ে তাঁর পাণ্ডিত্যপূর্ণ আলোচনা যে খুব উচ্চাঙ্গের ও শিক্ষাপ্রদ তা বলার অপেক্ষা রাখে না।

দৈনন্দিন ব্রিজের আসরে খেলোয়াড়দের নূতন নূতন সমস্যার সম্মুখীন হতে হয়। সে সব সমস্যার কথা গ্রন্থকার যেন আগে থেকেই জানতেন। তাই প্রায় সব ধরনের সম্ভাব্য সকল সমস্যার সমাধানের উপায় এই অভিনব গ্রন্থে উল্লেখ করেছেন তিনি। সেই হিসাবে গ্রন্থখানাকে ব্রিজের একখানা খুদে বিশ্বকোষ বললেও অত্যুক্তি হবে না।

ব্রিজ সম্বন্ধে প্রচলিত ও বহুল ব্যবহৃত প্রায় সব প্রথায় সম্যক্ আলোচনা এই গ্রন্থে স্থান পেয়েছে। প্রথাগুলির কোন্‌টি বেশী কার্যকরী ও গ্রহণযোগ্য তাও যথাস্থানে দেখিয়েছেন তিনি।

কনট্রাক্ট ব্রিজের দিকপাল কালবার্টসনের প্রভাব থেকে রেহাই পাওয়া বর্তমান জগতের ব্রিজ-অনুরাগীদের পক্ষে বোধহয় সম্ভব নয়। ব্রিজ সম্বন্ধে নূতন নূতন পদ্ধতি আবিষ্কৃত হলেও একটু তলিয়ে দেখলে তাই বোঝা যায়, নূতন পদ্ধতিগুলির আবিষ্কর্তাগণ কালবার্টসন-পদ্ধতি (The Culberson System) থেকে বহু মাল-মশলা ধার করে হজম করেছেন। আবার অনেকে নূতন বোতলে পুরানো মদও ঢুকিয়েছেন। তাতেই কালবার্টসন পদ্ধতির অপরিহার্যতার কথাই প্রমাণিত হয়। আমাদের দেশে আবার কালবার্টসন পদ্ধতিই বেশী অনুসৃত হচ্ছে। বর্তমান গ্রন্থখানা বোধহয় সেই জন্যই কিছুটা কালবার্টসন পদ্ধতিকে অনুসরণ করে লেখা হয়েছে। তবে ব্রিজের সত্যিকারের জাত-খেলোয়াড় মল্লিকের দৃষ্টিভঙ্গি ব্রিজের প্রচলিত পদ্ধতিগুলি থেকে একটু আলাদা ধরনের—তাঁর নিজস্ব একটা ধারা আছে। তাই স্থান বিশেষে কালবার্টসন পদ্ধতি মেনে নিলেও কালবার্টসনের নির্দেশ তিনি সব সময় মেনে নেননি। বরং কালবার্টসনের এবং অন্যদেরও অনেক অযৌক্তিক নির্দেশের যুক্তিপূর্ণ ও কার্যকরী সমালোচনা করে সেগুলির বদলে নূতন পথ বাতলে দিয়েছেন তিনি। তাঁর দেখানো পথ যে উন্নততর তা স্বীকার করতেই হবে।

'ব্লাকউড কন্‌ভেন্‌শন'-এর (Blackwood Convention) পরিপূরক হিসাবে গ্রন্থকারের 'ফোর-ক্লাব কন্‌ভেন্‌শন'-এর ভিতর নূতনত্ব আছে এবং

আশা করি কন্‌ভেন্‌শনটি অনুসরণ করলে নিশ্চিন্তে স্লামের (Slam) চুক্তি করা যাবে।

গ্রন্থখানির একটি বড় অধ্যায়ই ব্যয়িত হয়েছে আন্তর্জাতিক স্বীকৃতি-প্রাপ্ত ডাকের পদ্ধতিগুলির স্বরূপ বিশ্লেষণে। উৎসাহী ব্রিজ অনুরাগীগণ তাতে যে বহুল উপকৃত হবেন তা উল্লেখ করা নিষ্প্রয়োজন। ইটালির নিয়াপলিটান ক্লাব পদ্ধতিতে (The Neapolitan Club System) ডাকের অভিনবত্ব বর্তমানে ব্রিজ-জগৎকে চমকে দিয়েছে। অন্য কয়েকটি পদ্ধতির মত এই পদ্ধতিটিও আরও একটু বিশদভাবে আলোচিত হলে ব্রিজ-অনুরাগীগণ আরও বেশী উপকৃত হতেন বলে আমার ধারণা। অবশ্য পদ্ধতিটি চুম্বকে আলোচিত হলেও গ্রন্থকারের বিশ্লেষণের চাতুর্যে বিষয়টি তাঁদের আকাঙ্ক্ষা চরিতার্থের পক্ষে যে যথেষ্ট উপযোগী হয়েছে তা স্বীকার করতেই হবে।

মল্লিক একজন উঁচুদরের কথা-শিল্পীও। তাই ব্রিজের নীরস বিষয়গুলিকেও সরস ও প্রাঞ্জল ভাষায় পাঠকের সম্মুখে উপস্থাপিত করতে সমর্থ হয়েছেন তিনি। তিনি রসজ্ঞও বটেন। তাঁর 'মিস গ্র্যাণ্ড স্লাম'-এর বিলোল কটাক্ষে পাঠকগণ সম্মোহিত হবেন—তাঁর উপদেশ অনুসারে চললে ব্রিজ-অনুরাগীদের ব্রিজের 'সপ্তম স্বর্গে' ঢুকবার 'ভিসা'ও মিলবে সহজেই।

গ্রন্থখানির বৈশিষ্ট্য এর বিষয়বস্তুর উপস্থাপনায়, ব্যাখ্যায় ও বিশ্লেষণে। স্বল্পপরিসরে অল্প কথায় এতে যত বিষয় উল্লেখ করেছেন তিনি, তা বিদেশী লেখকদের অনেক বিরাট গ্রন্থেও স্থান পায়নি। আমার দৃঢ় বিশ্বাস, গ্রন্থখানা পড়লে কাঁচা পাকা সর্ব স্তরের ব্রিজ-খেলোয়াড়গণ প্রভূত উপকৃত হবেন—শিক্ষার্থিগণ তো বটেই। ইংরেজীর কটমটির জন্য ইংরেজীতে লেখা বই পড়তে যাঁরা উৎসাহ পান না, যাঁদের সন্ধ্যাবেলা ক্লাবে কাটে নির্দোষ আমোদ উপভোগে, যাঁরা ব্রিজকে এড়িয়ে চলেন বা যাঁরা হাল্‌কাভাবে ব্রিজ খেলেন, **'তাসের রাজা ব্রিজ'** পড়লে ব্রিজের প্রতি তাঁদেরও আকর্ষণ বাড়বে।

কথামুখ

এক রাত্রে ইয়ার-দোস্তদের সংগে ক্লাবে আড্ডা দিতে দিতে মিশরের রাজা ফারুক কৌতুকচ্ছলে এক সাংঘাতিক ভবিষ্যদ্বাণী করেন। তিনি বলেন, 'এমন দিনের আর দেরি নেই যেদিন সারা দুনিয়ায় মাত্র পাঁচজন রাজা থাকবেন।'

'তাঁদের একজনকে তো সামনেই দেখতে পাচ্ছি, কিন্তু বাকি চারজন? বাকি চারজন ভাগ্যবানের তখ্‌ত-তাউস্ (সিংহাসন) কোথায়?' সংগে-সংগেই সহজভাবে জিজ্ঞেস করলেন বিস্মিত অন্তরঙ্গদের একজন।

'উঁহু, মিশরে মোটেই নয়, মঁসিয়ো। তাঁদের একজন থাকবেন ব্রিটিশ দ্বীপপুঞ্জে। আর বাকি চারজন? বাকি চারজন কোন নির্দিষ্ট দেশে নয় অথচ সর্ব দেশে—তাঁরা থাকবেন তাসের রাজ্যে।' অকপটে জবাব দিলেন মিশরের একচ্ছত্র অধিপতি রাজা ফারুক।

কোন্ লগ্নে তাঁর মুখ থেকে কথা ক-টি বেফাঁস বেরিয়েছিল জানা নেই, কিন্তু বছর না পেরুতে নিজেই মিশর থেকে নির্বাসিত হয়ে তাঁর ভবিষ্যদ্বাণীর আংশিক সত্যতা প্রমাণ করেন হতভাগ্য রাজা ফারুক।

দেশে-দেশে তাসের অনুরাগীর সংখ্যা এমন বেড়ে চলেছে যে, কালক্রমে ব্রিটিশ দ্বীপপুঞ্জ থেকেও রাজা চিরতরে বিদায় নিলেও তাসের দেশের চারজন ভাগ্যবান রাজার রাজত্ব যে চিরস্থায়ী হবে তা হলপ করেই বলা যায়। যতই দিন যাচ্ছে ততই তাসের হরেক রকম খেলা আবিষ্কৃত হচ্ছে, বিন্তি-ব্রে, ফ্লিশ-ফ্লাশ, রামি-ব্রিজ প্রভৃতি নানা ধরনের খেলা ক্লাবে, বৈঠকখানায়, রেল-ষ্টিমারে, এমন কি পার্ক-ফুটপাথেও দেখা যাচ্ছে। মাঠের খেলার রাজা যেমন ক্রিকেট তাসের খেলার রাজা তেমনি ব্রিজ। আপাতত অন্য খেলা বাদ দিয়ে তাই ব্রিজেই আলোচনা সীমিত রাখছি।

অনেকে তাসের নানা খেলা জানেন, কিন্তু ব্রিজ জানেন না। ব্রিজ জানবার বা শিখবার প্রবল ইচ্ছা থাকলেও তাঁরা উপযুক্ত শিক্ষক পান না। তাই ব্রিজ-খেলা ভালো করে আয়ত্ত করবার ইচ্ছা থাকলেও তাঁরা সুযোগ-সুবিধা থেকে বঞ্চিত। আবার ব্রিজের নিয়ম-কানুন কিছুটা জানা থাকলেও

সেগুলির প্রয়োগের সময় অনেকে বেশ ফাঁপরে পড়েন। ব্রিজের নিয়মকানুন শিখবার বা সেগুলি ভালোভাবে আয়ত্ত করবার এবং কার্যক্ষেত্রে তাদের সঠিক প্রয়োগ-কৌশল জানবার জন্যে তাঁদের চাই একখানা উপযুক্ত বই। কিন্তু ব্যবহারযোগ্য কোন সহজবোধ্য বই তাঁরা হাতের কাছে পান না—, বাংলায় লেখা বই তো নয়-ই। তাঁদের সকলের প্রয়োজনের দিকে নজর রেখে ও ব্রিজের জনপ্রিয়তার কথা ভেবে ব্রিজের নিয়ম-কানুনগুলি ও তাদের যথাযথ প্রয়োগ-কৌশল অসংখ্য উদাহরণ সহ বইখানায় সরল ও সহজ ভাষায় আলোচনা করেছি। শিক্ষার্থী থেকে আরম্ভ করে অভিজ্ঞ ব্রিজ-খেলোয়াড়—সকলেরই পর্যাপ্ত খোরাক এতে পরিবেশিত হয়েছে। যাঁরা প্রতিযোগিতামূলক খেলায় অংশ গ্রহণ করবেন তাঁদের সুবিধার জন্যে আন্তর্জাতিক স্বীকৃতিপ্রাপ্ত ডাকের পদ্ধতিগুলিও আলোচনা করেছি যথাস্থানে।

গত পঁচিশ-তিরিশ বছরে কাঁচা-পাকা নানা ধরনের অসংখ্য ব্রিজ-খেলোয়াড়ের সংস্পর্শে আসতে হয়েছে আমাকে। তখন তাঁদের অনেকের হরেক রকম ভুলত্রুটি লক্ষ্য করেছি এবং তার কারণ কী, আর কীভাবে তা দূর করা যায় গভীরভাবে চিন্তা করেছি। ব্রিজ সম্বন্ধে যাঁদের আগ্রহ আছে বা যাঁরা উন্নত ধরনের ব্রিজ শিখতে ইচ্ছুক তাঁরা যাতে সে ধরনের ভুল না করেন, সে-দিকে দৃষ্টি রেখে বইখানাকে নানাভাবে সমৃদ্ধ করবার চেষ্টা করেছি।

কালবার্টসন (Ely Culbertson) ব্রিজ-জগতে অতি পরিচিত। কতকগুলি নিয়ম-পদ্ধতির (Rules and Systems) জনক তিনি। ব্রিজ-খেলায় তার অনেকগুলি অপরিহার্য। সেগুলি আয়ত্ত করা ও কার্যক্ষেত্রে প্রয়োগ করা আদৌ কঠিন নয়। তাছাড়া ভারতে কালবার্টসন পদ্ধতির (The Culbertson System) অনুরাগীর সংখ্যাও খুব বেশি। তাই ব্রিজের বিষয়বস্তু সাধারণভাবে বিবৃত করবার ফাঁকে আন্তর্জাতিক স্বীকৃতিপ্রাপ্ত পদ্ধতিগুলির যথোচিত উল্লেখ করলেও কালবার্টসন পদ্ধতিই বিস্তৃতভাবে আলোচনা করেছি। বলা বাহুল্য, কয়েকটি ক্ষেত্রে তাঁর মতের সংগে একমত হতে পারিনি। টীকা-টিপ্পনি সহ যথাস্থানে তার উল্লেখ করেছি এবং অধিকতর উপযোগী পন্থার সন্ধানও দিতে চেষ্টা করেছি।

কালবার্টসনের মতো আরো অনেক অভিজ্ঞ ব্রিজ-বিশেষজ্ঞের ব্যক্তিগত বা সমষ্টিগত চেষ্টা ও গবেষণার ফলে ডাকের নানা প্রথা ও পদ্ধতি আবিষ্কৃত হওয়ায় বর্তমানে ব্রিজ-খেলা সহজতর হয়েছে। যেমন, ফোঁটা গুণে হাতের

তাসের মূল্যায়ন করে ডাক দিতে বা বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিতে এখন আর বিশেষ ভাবতে হয় না। কিন্তু কালবার্টসনের একটা দানের কথা উল্লেখ করবার লোভ সামলাতে পারছি না। সেটি হলো, চার তাসের কোন স্যুট ডেকে খেলার চুক্তি করা। কালবার্টসনের আগে পাঁচ তাসের কম কোন স্যুট ডাকাই হতো না। ফলে অনেক বাঁটের খেলা তাস বাঁটার পরেই পরিত্যক্ত হতো। কিন্তু চার তাসে ডেকেও যে সময় বিশেষে সুন্দর রঙ এর স্যুট তৈরী করা যায় তা তিনিই প্রথমে দেখিয়েছেন। তাঁর এই দানের জন্যে ব্রিজ-জগৎ তাঁর কাছে চিরঋণী ও চিরকৃতজ্ঞ থাকবে।

বাংলায় এই বই লিখতে বসে তাসের জগতে বাংলা ভাষায় দৈন্য আমি বেশ উপলব্ধি করেছি। অনেক ইংরেজী শব্দের বাংলা পরিভাষা খুঁজে পাইনি। আবার কতকগুলির কাছাকাছি শব্দ পেলেও ভাবপ্রকাশে সেগুলি যথেষ্ট নয় মনে হয়েছে। কিছু ওলন্দাজ শব্দ, যেমন—তুরুপ, ইস্কাপন, হরতন, রুইতন (চিড়িতনটি ভারতীয় শব্দ) প্রভৃতি যেভাবে আমাদের তাসের জগৎ জুড়ে বসে আছে তেমনি কতকগুলি ইংরেজী শব্দও, যেমন—ডাবল, রাবার, অনার্স, নো-ট্রাম্প, স্যুট, স্লাম প্রভৃতি ব্রিজের সংগে ওতপ্রোতভাবে জড়িত হয়ে আছে। সেগুলি কোনমতেই পরিবর্তন করা যায় না। মাধুর্য বজায় রাখতে গিয়ে তাই আমাকে এই ধরনের কিছু ইংরেজী শব্দ হুবহু ব্যবহার করতে হয়েছে। যেগুলি বদলালে খেলার মাধুর্য নষ্ট হবে না সেগুলির পরিবর্তে অবশ্য বাংলা প্রতিশব্দ ব্যবহার করেছি। পাঠকের সুবিধার জন্য বহুল-ব্যবহৃত বাংলা প্রতিশব্দের এক তালিকা পরিশিষ্টে জুড়ে দেয়া হয়েছে।

পরিভাষা প্রসংগে পাঠকের কাছে আমার বিশেষ অনুরোধ, তাঁরা যেন বই-এ ব্যবহৃত বাংলা প্রতিশব্দগুলি ব্যবহার করে সেগুলিকে চালু হতে সাহায্য করেন। 'ক-টা কমতি (down) হলো,' 'কার বাঁট (deal),' 'কে ঘোষক (declarer).' 'কারা ভেদ্য (vulnerable)' প্রভৃতি ব্যবহার করলে কারো কিছু ক্ষতি হবে না অথচ শব্দগুলি স্বীকৃতিলাভ করবে। শব্দগুলি ব্যবহার করতে পুরনো খেলোয়াড়দের প্রথম প্রথম কিছুটা অসুবিধা ঠেকলেও কিছুদিনের মধ্যে তাঁদেরও আড়ষ্টতা কেটে যাবে। প্রসঙ্গত জানিয়ে রাখি—পাঠক অধিকতর উপযোগী প্রতিশব্দের সন্ধান দিলে তা সাদরে গৃহীত হবে।

এই ফাঁকে একটা বেদনাময় প্রসংগের উল্লেখ না করে পারছি না। সেটি হলো আন্তর্জাতিক ক্রীড়া-প্রতিযোগিতায় ভারতের স্থান। বিশ্বের ক্রীড়া-মঞ্চে

আমাদের স্থান কোথায় ভাবলে শিউরে উঠতে হয় রীতিমতো। আমাদের 'সবে ধন নীলমণি' ঐ হকি। তাও তো একবার হাতছাড়া হয়েই গিয়েছিল। কেউ হয়তো বলবেন, 'আমরা বাপু গরম দেশের লোক, অত দৌড়ঝাঁপ আমাদের ধাতে সইবে কেন?' কিন্তু আমাদের এই উপমহাদেশের সব বাসিন্দাই তো কর্কটক্রান্তির দক্ষিণে বাস করে না। হিমালয়ের হিমেল আবহাওয়ায় যারা বেড়ে উঠেছে তাদের মধ্যে কি একটিও ওয়েন্স (Jesse Owens), জ্যাটোপেক (Emil Zatopek), স্মিথ-এর (Tomy Smith) মতো দৌড়বীর জন্মাচ্ছে না?

মোদ্দা কথা, ঘরের মধ্যে খেলা হোক আর মাঠের খেলা হোক, পারদর্শিতা লাভ করতে হলে সবচেয়ে বেশি দরকার উপযুক্ত শিক্ষক ও শিক্ষণ এবং একনিষ্ঠ অনুশীলন। শিবঠাকুরের আপন দেশে যখন শিক্ষার্থীর অভাব নেই তখন তাদের শিক্ষা-দীক্ষার দিকে সকলের দৃষ্টি দেয়ার সময় এসেছে নিশ্চয়ই।

যাক সে কথা। যাঁদের জন্যে বইখানা রচিত হলো তাঁরা উপকৃত হলে বা আলোচনাটি ব্রিজকে নতুন করে বার করতে কাউকে উৎসাহিত করলে লিপিকার হিসেবে আমার শ্রম সার্থক হয়েছে মনে করবো। বইখানার উৎকর্ষ বৃদ্ধির জন্যে ব্রিজ-অনুরাগীদের গঠনমূলক পরামর্শ সাদরে গ্রহণ করা হবে।

আমার দুই কন্যা—ডালিয়া ও পুষ্পিতা, আমার পরম আত্মীয়—বিমল বিশ্বাস ও শিশির বিশ্বাস এবং আমার বন্ধু—চিত্ত ঘোষাল বইখানা লিখতে বা প্রকাশ করতে নানাভাবে আমাকে সাহায্য করেছে। কৃতজ্ঞতার স্বীকৃতি হিসেবে তাদের নাম বইখানায় সংযুক্ত হয়ে রইলো।

—গ্রন্থকার

লেখক-পরিচিতি ঃ

জন্ম—২৬শে কার্তিক, ১৩২২ বঙ্গাব্দ, (ইং ১৯১৫ সাল) যশোরের (বাংলাদেশ) কেশবপুর থানার অধীনে হাড়িয়া ঘোপ গ্রামে এক মধ্যবিত্ত পরিবারে। ছাত্রজীবন কেটেছে দারিদ্র্যের সঙ্গে লড়াই করে। উচ্চশিক্ষা দৌলতপুর হিন্দু একাডেমী (খুলনা), স্কটিশ চার্চ কলেজ (কলিকাতা) ও কলিকাতা বিশ্ববিদ্যালয়। রাজনীতি ও অর্থনীতির ছাত্র।

ছাত্রজীবনে স্কুল ও কলেজ ম্যাগাজিনে লিখতেন। বি-সি-এস পরীক্ষায় কৃতকার্য হয়ে বাঙলা সরকারের অধীনে শাসন বিভাগে যোগ দেন। চাকরিতে যোগদানের পর 'দেবাশিস মজুমদার' ছদ্মনামে ইংরেজী পত্র-পত্রিকায় রাজনীতি বিষয়ক প্রবন্ধ লিখতেন। দেশের স্বাধীনতালাভের পর লেখায় ভাঁটা পড়ে। চাকরিজীবনে বিভিন্ন রুচি ও মনোবৃত্তি সম্পন্ন বহু শ্বেতাঙ্গ-অশ্বেতাঙ্গ অফিসারের সংস্পর্শে আসেন। ম্যাজিস্ট্রেট হিসেবে বিভিন্ন চরিত্রের অসংখ্য মানুষের সাক্ষাৎ লাভ করেন। বেশ রসিয়ে গল্প বলতে পারেন; গল্প ফাঁদতেও ওস্তাদ। তরুণ অফিসারদের মজলিশে রসের ফোড়ন দিয়ে অভিজ্ঞতালব্ধ গল্প বলতেন আর তাঁরা হাঁ করে শুনতেন। একদিন তাঁরাই চেপে ধরলেন সত্যি কাহিনীগুলিকে লেখনীর মারফত স্থায়ী করে রাখতে। মুখ্যতঃ তাঁদেরই তাগিদে ১৯৬২ সালে পুরোপুরি সাহিত্যসেবায় আত্মনিয়োগ করেন। এবারে মাতৃভাষায় এবং 'দেবাশিস' ছদ্মনামে।

ব্রিজ-খেলায় হাতেখড়ি বি-এ পাশ করার পর। পরে কর্মজীবনে প্রবেশ করে দাবার চালে হাত পাকান। দাবাখেলায় প্রথম পাঠ অবশ্য শ্রীমতী মল্লিকের কাছে। সারাজীবন খেলাধুলা নিয়েই আছেন। ব্রিজই প্রিয় খেলা। কর্মব্যস্ত জীবন, তবে অবসর পেলে এখনো ব্রিজের আসরে আড্ডা জমান।

ব্রিজের দৈনন্দিন আসরে বহু উৎসাহী যুবকের সংস্পর্শে আসেন। ব্রিজে পারঙ্গম হতে ইচ্ছুক, অথচ প্রশিক্ষণের অভাবে হতোদ্যম তাঁরা। দেশীয় ভাষায় বই-এরও আকাল আর বিদেশী ভাষার বই অনেকের দুর্বোধ্য। এই ধরনের অসংখ্য ব্রিজ-অনুরাগীর অসহায়তার কথা চিন্তা করে ঠিক করলেন, মাতৃভাষায় কণ্ট্রাক্ট ব্রিজ সম্বন্ধে সহজ সুন্দর বই লিখবেন। কিন্তু কার্যক্ষেত্রে দেখা গেল, কাজটি দুরূহ। তবু হাল ছাড়লেন না। পুরো দুটি বছরের কঠোর পরিশ্রমের ফলশ্রুতি **'তাসের রাজা ব্রিজ'**। বইখানা প্রকাশিত হবার সঙ্গে-সঙ্গেই ক্রীড়ামোদীদের মধ্যে সাড়া পড়ে যায়।

ব্রিজের অনেক পরে দাবা। ১৯৭২ সালে জুলাই-আগস্টে বিশ্ব দাবা চ্যাম্পিয়নশিপ প্রতিযোগিতায় স্প্যাসকি-ফিশারের দ্বৈরথ যুদ্ধকে কেন্দ্র করে দেশ-বিদেশে বিতর্কের ঝড় উঠতেই আন্তর্জাতিক দাবাখেলা সম্বন্ধীয় বই-এর জন্যে স্থানীয় ক্রীড়ারসিকদের মধ্যে হাহাকার পড়ে যায়। অগত্যা আবার কলম ছুটল ক্রীড়াঙ্গনের দিকে আর শতাব্দীর সেরা লড়াই সাঙ্গ হবার সঙ্গে-সঙ্গেই লিখে ফেললেন **'দাবাখেলা ও বিশ্বখেতাবী লড়াই'**। বইখানা প্রকাশিত হতেই আবার ক্রীড়াজগৎ সরগরম হয়ে উঠল।

১৯৬২ সাল থেকে বহু ছোটগল্প, প্রবন্ধ, রম্যরচনা এবং কয়েকখানা নাটক ও উপন্যাস লিখেছেন। বিচারালয় ও সেখানকার মানুষগুলিই বহু রচনার পটভূমি ও বিষয়বস্তু। বিভিন্ন সাময়িকীতে বহু রচনা প্রকাশিত হয়েছে। তবে রচনার অতি সামান্য অংশ পুস্তকাকারে বের হয়েছে। ক্রীড়াবিষয়ক বই দু'খানা ছাড়াও প্রকাশিত বই-এর তালিকায় রয়েছে :

দেবতার রোষ : ১৯৬৮ সালে তিস্তার প্রলয়ংকর বন্যার বাস্তব পটভূমিতে রচিত হিংসা, ত্যাগ ও প্রেমের মর্মস্পর্শী নাটক।

কীর্তিগড় : স্বাধীনতালাভের প্রাক্কালে ভারতে যোগদানে অনিচ্ছুক এক দেশীয় রাজ্যের অসহায় মহারাজা, দুশ্চরিত্রা মহারানী ও একদল সন্ত্রাসবাদীর চমক-লাগানো কাহিনী সম্বলিত নাটক।

মানুষ আমরা : এক মোটর কারখানার শ্রমিক ধর্মঘটকে কেন্দ্র করে তরুণ শ্রমিক নেতা, তাঁর গুণমুগ্ধ এক ধনীর দুলালী, কারখানার স্বেচ্ছাচারী জেনারেল ম্যানেজার ও অদ্ভুত চরিত্রের এক লাখপতি ডাক্তারের কাহিনী অবলম্বনে জীবন্ত নাটক।

ব্যতিহার বহুব্রীহি : গার্লস স্কুলের প্রায় নিরক্ষর লাখপতি সেক্রেটারী, তাঁর অতি আধুনিকা কন্যা, এক ভণ্ড আই-এ-এস., অসহায় হেডমাস্টার ও আধুনিক মস্তানদের কার্যকলাপে ভরা হাসির নাটক।

প্রত্যেকটি নাটক সু-অভিনীত, রসোত্তীর্ণ ও প্রশংসাধন্য।

লেখক বর্তমানে কলিকাতা রেণ্ট কণ্ট্রোলার পদে আসীন। অস্থায়ী বাসস্থান—পাইকপাড়ায় রাজা মণীন্দ্র রোডস্থ সরকারী ভবন।

নূতন সংস্করণ প্রসঙ্গে

'তাসের রাজা ব্রিজ'-এর প্রথম সংস্করণ আশাতীত অল্প সময়ের মধ্যে নিঃশেষিত হওয়ায় প্রমাণিত হয়েছে, বাংলাভাষায় ক্রীড়াবিষয়ক গ্রন্থের বিশেষ প্রয়োজন আছে। গ্রন্থখানা সম্পর্কে উচ্চ প্রশংসা সম্বলিত বহু পত্রও ভারতের বিভিন্ন শহর থেকে আমার হস্তগত হয়েছে। আমার শ্রম যে বহুলাংশে সার্থক হয়েছে সেজন্যে আমি নিজেকে কৃতার্থ মনে করছি।

ব্রিজ-খেলার ইতিহাসে ১৯৭২ সাল ভারতবাসীর কাছে স্মরণীয় হয়ে থাকবে, কারণ এই বছর প্রথম আমরা মিয়ামি বীচে বিশ্ব ব্রিজ-খেতাবী লড়াইয়ে অংশগ্রহণ করেছি। প্রথমবারে আমাদের প্রতিনিধিরা ভালো ফল দেখাতে না পারলেও তাঁরা নতুন পরিবেশে কৃতিত্বের সংগে লড়েছেন এবং তৃতীয় ও ষষ্ঠ স্থানাধিকারী কানাডা ও গ্রেট বৃটেনকে হারিয়েছেন। এটা কম শ্লাঘার কথা নয়। তাছাড়া তাঁরা আন্তর্জাতিক খেলার মানের সংগে পরিচিত হতে পেরেছেন। তাঁদের প্রত্যক্ষ অভিজ্ঞতালব্ধ ধন পাথেয় হিসেবে ভবিষ্যৎ প্রতিযোগীদের নিঃসন্দেহে অনুপ্রাণিত করবে এবং অদূর ভবিষ্যতে বিশ্ব ব্রিজ ক্রীড়া-মঞ্চে ভারতের স্থান সুপ্রতিষ্ঠিত করতে সাহায্য করবে।

নানা কারণে এতদিন দ্বিতীয় সংস্করণ প্রকাশ করা সম্ভব হয়নি। এর মধ্যে কয়েকজন ব্রিজ-বিশেষজ্ঞের কাছ থেকে গ্রন্থখানা সম্পর্কে মূল্যবান পরামর্শ পেয়েছি। তাঁদের গঠনমূলক উপদেশগুলি স্মরণ রেখে বর্তমান সংস্করণে কিছু নতুন তত্ত্ব ও তথ্য জুড়ে দিয়ে গ্রন্থখানাকে নবরূপে সজ্জিত ও সমৃদ্ধ করেছি। বর্তমান সংস্কারটি নির্মল বুক এজেন্সীর সত্ত্বাধিকারী শ্রীনির্মলকুমার সাহা প্রকাশ করেলন। আশা করি, পরিমার্জিত ও পরিবর্ধিত সংস্করণটি জ্ঞানপিপাসু পাঠকদের আরও সহায়ক হবে।

—গ্রন্থকার

প্রথম অধ্যায় | সূচনা*

একগাছি লম্বা কাছি নিয়ে দু-দলের মধ্যে 'টাগ-অব্-ওয়ার' প্রতিযোগিতা আপনারা সকলেই দেখেছেন। আপনাদের অনেকেই এই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণও করেছেন। এতে এক-এক দলে সমান সংখ্যক প্রতিদ্বন্দ্বী থাকে। দু-দলই সমান বলশালী হলে প্রতিযোগিতাটি বেশি উপভোগ্য হয়। এক দলের হয়তো 'গেল গেল' অবস্থা। কিন্তু খুঁটির জোরে বা সমবেত চেষ্টায় তাঁরা সামলে নিলেন। হয়তো পরক্ষণেই অপর দলেরও সেই অবস্থা। অবশ্য শেষ পর্যন্ত কোন এক দলকে হারতেই হয়।

ব্রিজ-খেলাও কতকটা টাগ-অব্-ওয়ারের মতো। তবে কাছির বদলে বাহান্নখানা তাস নিয়ে এখানে চলে দু-পক্ষের শক্তিপরীক্ষা। এতে এক-এক পক্ষে দু-জন করে খেলোয়াড় থাকেন। তাঁরা পরস্পরের পার্টনার (জুড়িদার(— সুখদুঃখের সমান ভাগিদার তাঁরা। তাঁরা বসেন সামনাসামনি। গায়ের জোর এখানে কোন কাজে লাগে না। এখানে চলে বুদ্ধির লড়াই। বস্তুত, যে-সব খেলায় মস্তিষ্ক চালনা করতে হয় তার মধ্যে ব্রিজের স্থান দ্বিতীয়— প্রথম স্থান অবশ্য দাবার। তবে দাবা থেকে ব্রিজ-ই বেশি আকর্ষণীয় ও উত্তেজনাপূর্ণ। ব্রিজ-খেলা শেখাও আদৌ কঠিন নয়। ব্রিজের নিয়মগুলো

---

* ব্রিজ-জগতে যাঁরা আন্‌কোরা নতুন আর যাঁরা কেবল অক্‌শান ব্রিজ জানেন, অধ্যায়টি মূলত তাঁদের জন্যেই লেখা হয়েছে।

একটু মনোযোগ দিয়ে পড়লে আর ব্রিজ-টেবিলের পাশে বসে দু'চারদিন খেলাটি লক্ষ্য করলেই হলো। তারপর নিজে কয়েকবার খেলতে চেষ্টা করা আর বাড়ি ফিরে গিয়ে নিয়মগুলো যাচাই করা, ব্যস্। পাকা খেলোয়াড় হতে গেলে অবশ্য নিয়মকানুনগুলো ভালোভাবে আয়ত্ত করতেই হবে।

॥ তাস ॥

বাহান্নখানা তাসের সংগে আপনারা সকলেই পরিচিত। ♠ ইস্কাপন (স্পেড), ♡ হরতন (হার্ট), ◇ রুইতন (ডায়মণ্ড) ও ♣ চিড়িতন (ক্লাব) স্যুট চারটি আপনারা চেনেন। ব্রিজে টেক্কা (এস্-Ace) সবচেয়ে বড়ো। তারপর সাহেব (কিং-King), বিবি (কুইন-Queen), গোলাম (জ্যাক-Jack বা নেভ-Knave), দশ, নওলা, আটা, সাতা, ছক্কা, পাঞ্জা, চৌকা, তিরি ও দুরি। টেক্কা থেকে দশ পর্যন্ত পাঁচখানা তাসকে 'অনার্স' বলা হয়। টেক্কার সাংকেতিক চিহ্ন A, সাহেবের K, বিবির Q, আর গোলামের J। আবার ছোটো তাসগুলোকে x বলা হয়। বিপক্ষ কোন স্যুটের সাহেব খেললে আপনি স্যুটটির টেক্কা দিয়ে সাহেবকে পাকড়ে পিটটি নিতে পারবেন। বিবি খেললে টেক্কা বা সাহেব দিয়ে আর গোলাম, দশ, নওলা প্রভৃতি খেললে তার ওপরের যে-কোন তাস দিয়ে পিটটি নেওয়া যাবে।

॥ বাঁটিয়ে ॥

এক-একটা বাঁটের খেলা শুরু হবার আগে তাসগুলো ভালো করে ভাঁজিয়ে ('শাফল' করে) এক-একখানা করে চারজন খেলোয়াড়ের মধ্যে বিলিয়ে দেওয়া হয়। একে তাস-বাঁটা (ডীল করা) বলে। যিনি তাস বাঁটেন তাঁকে বাঁটিয়ে (ডীলার) বলা হয়। প্রতিটি বাঁট খেলার পর বাঁটিয়ে বদলে যান। প্রথম বাঁটিয়ের বাঁ-পাশের খেলোয়াড় পরের বার তাস বাঁটেন। এইভাবে ঘড়ির কাঁটার মতো বাঁটিয়ে বদল হতে থাকে।

খেলা শুরু হবার আগে প্রত্যেক খেলোয়াড় তাসের প্যাক থেকে যে-কোন একখানা তাস তুলে নেন। যাঁর তাস সবচেয়ে বড়ো হয় তিনিই হন প্রথম বাঁটিয়ে।

॥ ডাক ॥

তাস বাঁটা হয়ে গেলে খেলোয়াড়রা নিজের-নিজের তাস এক-একটা স্যুট (প্রস্ত) অনুযায়ী গুছিয়ে নেন। তারপর তাঁদেব মধ্যে ডাক-দেওয়া (বিড, কল্ বা অকশান) চলতে থাকে। নিজের-নিজের তাস দেখে তাঁরা ডাক দেন। যিনি ডাকেন তাঁকে ডাকিয়ে (বিডার) বলে। নিজেব সুবিধামতো স্যুটটি ডেকে রঙ করতে পারলে খেলতে সুবিধা হয়। তাই কেউ বলেন 'একটা হরতন', কেউ 'দুটো রুইতন', কেউ 'দুটো ইস্কাপন' ইত্যাদি। একেই ডাক-দেওয়া বলে। ব্যাপারটা অনেকটা নিলাম ডাকার মতো। কোন মাল নিলামে ডাকাডাকির পর যাঁর ডাক সবচেয়ে উঁচুতে ওঠে তাঁরই ডাক যেমন গ্রাহ্য হয় এখানেও তেমনি যাঁর ডাক সবচেয়ে ওপরে থাকে তাঁরই ডাক টিকে যায়। একেই ডাক নিয়ে খেলার চুক্তি (কনট্রাক্ট) কথা বলা হয়। কোন স্যুট ডেকে চুক্তি করলে স্যুটটির তাসগুলোকে রঙ বা রঙ-এর তাস আর স্যুটটিকে রঙ-এর স্যুট বলা হয়।

প্রত্যেকের হাতে যে তেরোখানা করে তাস থাকে তাতেই মোট তেরো পিট হয়। এক-একখানা করে সেগুলো তেরোবার খেলতে হয়। যাঁর ডাক টিকে যায় তাঁকে ছ-টি আবশ্যিক পিট, আব যে ক-টির ডাক টিকে গেছে কমপক্ষে সেই ক-পিট নিতে হয়। তাহলেই চুক্তিপূরণ করা হলো। ধরুন, আপনার তিনটে চিড়িতনের ডাক টিকে আছে। এখন আপনার চেষ্টা হবে, কি করে ন-পিট নিয়ে চুক্তিপূরণ করতে পারবেন। আর বিপক্ষ দল চেষ্টা করবেন কিভাবে প্রয়োজনীয় পিট থেকে আপনাকে বঞ্চিত করা যাবে। এইভাবে দু-দলের মধ্যে চলে 'টাপ-অব্-ওয়ার', চাল ও পাল্টা-চাল। এই চাল ও পাল্টা-চালের মধ্যেই ব্রিজ-খেলার যত মাধুর্য জমজমাট হয়ে আছে।

কোন পক্ষের ডাক কখনো-কখনো সাত-এর ঘরেও উঠে যায়। চুক্তিপূরণ করতে হলে তখন তাঁদের তেরো পিটই নিতে হয়। কিছুক্ষণ হাঁকাহাঁকিব পর সাত বা তার নিচের কোন এক ঘরে ডাক থেমে যায়।

বাঁটিয়েকেই প্রথমে ডাক শুরু করতে হয়। তাঁর ডাকার উপযোগী (বিডেবল্) তাস না থাকলে তিনি পাস দেন। তখন তাঁর বাঁ-পাশের খেলোয়াড়ের পালা। তিনি ডাকলে বা পাস দিলে তাঁর পরের জনের পালা আসে। তারপর তাঁর পরের জনের। যে-কোন অবস্থানের যে-কেউ ডাক

শুরু করলেই বাকি তিনজনের (তাঁদের কেউ আগে পাস দিয়ে থাকলেও) ডাক দেওয়ার অধিকার জন্মে। সকলেই পাস দিলে সে-বাঁটে আর খেলা হয় না। তখন পরের বাঁটের জন্যে আবার তাস বিলি করা হয়। পাস দেওয়ার সময় 'নো-বিড' বা 'পাস' বলাই নিয়ম।

যিনি প্রথমে ডাক শুরু করেন তাঁকে সূচনাকারী বা ডাক সূচনাকারী (ওপেনার বা ওপেনিং বিডার) আর তাঁর ডাককে গোড়ার-ডাক (ওপেনিং বিড) বলে। যাঁর ডাক শেষ পর্যন্ত টিকে যায় তাঁকে ঘোষক (ডিক্লেয়ারার) আর বিপক্ষকে তখন প্রতিরোধকারী (ডিফেণ্ডার) বলা হয়।

সূচনাকারীর পার্টনারের ডাককে প্রতি-ডাক, সাড়া বা উত্তর (রেসপন্স) বলে। তাঁর নিজস্ব কোন আলাদা ডাক থাকতে পারে, বা তিনি সূচনাকারীর ডাকা-স্যুটটি নিজে আবার ডেকে সমর্থনও (সাপোর্ট) করতে পারেন। সমর্থিত স্যুটকে মিল-খাওয়া (এগ্রীড) স্যুট বলা হয়। সূচনাকারীর পরের চক্করের ডাককে ফিরতি-ডাক বলে। লম্বা বা জোরালো স্যুট দু-বারও ডাকা যায়। সে-স্যুটকে দ্বিরুক্তিযোগ্য (বি-বিডেবল্) স্যুট বলে।

কেউ ডাক শুরু করলে তাঁর বিপক্ষও ডাকতে পারেন। তাঁদের ডাককে রক্ষণাত্মক ডাক বা উপরি-ডাক (ডিফেন্সিভ বিড বা ওভার-কল) বলা হয়।

॥ লীড ॥

ঘোষকের বাঁ-পাশের প্রতিদ্বন্দ্বীকে খেলা শুরু করতে হয়। তাঁর প্রথম তাসখানা খেলাকে 'লীড' (দান) দেওয়া বলে। তিনি টেবিলে একখানা তাস ফেলে খেলা আরম্ভ করতেই আসল লড়াই শুরু হয়।

॥ ডামি ॥

ঘোষকের পার্টনারকে 'ডামি' বলে। খেলা আরম্ভ হতেই ডামির তাস সকলের সামনে টেবিলে বিছিয়ে দেওয়া হয়। সকলেই ডামির তাস দেখে নিজের সুবিধামতো তাস খেলতে পারেন। বাঁটটির খেলা শেষ না-হওয়া-পর্যন্ত ডামিকে চুপচাপ থাকতে হয়। তাঁর তাস ও নিজের তাস ঘোষক একাই খেলেন।

॥ তুরুপ ॥

প্রত্যেক পিটে খেলোয়াড়দের একখানা করে তাস খেলতে হয়। তখন যে-স্যুটের খেলা চলছে, কোন খেলোয়াড়ের সে-স্যুটের তাস না থাকলে বা ফুরিয়ে গেলে তিনি অন্য যে-কোন স্যুটের তাস ফেলতে পারেন। একে অন্য স্যুটের তাস পাশানো (ডিসকার্ড) বলে।

রঙ-এর স্যুটের তাসকে তুরুপের তাস বলে। যে-স্যুটের তাস হাতে নেই সেই স্যুটের খেলা চলবার সময় কোন রঙ-এর তাস দেওয়াকে 'তুরুপ' (ট্রাম্প বা রাফ) করা বলে। যিনি তুরুপ করেন পিটটি তিনিই পান। যে-কোন পক্ষ এইভাবে তুরুপ করে পিট পেতে পারেন। কেউ তুরুপ করলে বিপক্ষও তার চাইতে বড়ো রঙ দিয়ে তুরুপ করতে পারেন। তাকে উপরি-তুরুপ (ওভার-ফার) বলে। সেক্ষেত্রে পিটটি বিপক্ষই পান।

॥ নো-ট্রাম্প ॥

কোন স্যুট ডেকে যেমন রঙ করা হয় তেমনি কোন স্যুট না ডেকে 'নো-ট্রাম্প' ডেকেও খেলার চুক্তি করা যেতে পারে। তখন বড়ো-বড়ো তাসের সাহায্যে পিট নেওযা হয়। বলা বাহুল্য, বঙ না থাকায় তখন তুরুপের প্রশ্ন ওঠেই না। স্যুটগুলোর বড়ো-বড়ো তাস থাকলে নো-ট্রাম্পে খেলবার চুক্তি করা যায়। ডাকগুলোব মধ্যে নো-ট্রাম্পই সবচেয়ে বড়ো।

॥ মেজর ও মাইনর স্যুট ॥

তাসের মধ্যে যেমন ছোটো-বড়ো আছে স্যুটগুলোর মধ্যেও তেমনি কৌলীন্য বর্তমান। স্যুট চারটির মধ্যে চিড়িতন সবচেযে ছোটো। চিড়িতনের চাইতে রুইতন বড়ো, তারপব হরতন এবং সকলের বড়ো ইস্কাপন। চিড়িতন ও রুইতনকে মাইনর (গৌণ) স্যুট এবং হরতন ও ইস্কাপনকে মেজর (মুখ্য) স্যুট বলা হয়। কেউ 'একটা চিড়িতন' ডাকলে অন্যে 'একটা রুইতন', 'একটা হরতন', 'একটা ইস্কাপন' বা 'একটা নো-ট্রাম্প' বলতে পারেন। সেইভাবে 'একটা রুইতন' ডাকা হলে রুইতনের উপরের স্যুটগুলোতে 'এক' ডাকা চলে কিন্তু চিড়িতনে 'দুই' বলতে হয়। নো-ট্রাম্প ডাক সবচেয়ে বড়ো হওয়ায় কেউ 'একটা নো-ট্রাম্প' বললে স্যুটগুলো 'দুই' বলে ডাকতে হয়।

॥ চুক্তিপূরণ ॥

আগেই বলেছি, ঘোষককে আবশ্যিক ছ-পিট ও যে ক-টির চুক্তি করা হয়েছে সেই ক-পিট নিতে হয়। ধরুন, আপনার তিনটে হরতন বা তিনটে নো-ট্রাম্পের ডাক টিকে আছে। তখন মোট ন-পিট নিলে আপনার চুক্তি-পূরণ হলো। আপনার সুবিধামতো ডাক ডেকে আপনি খেলার চুক্তি করেছেন আর আপনাদের দু-হাত দেখে খেলতে পারছেন বলে আপনাকে বাড়তি ছ-পিট নিতে হচ্ছে।

চুক্তিপূরণ করতে পারলে হিসেবের খাতায় স্বপক্ষে কিছু পয়েন্ট যুক্ত হয়। একেই গেম-পয়েন্ট বলে। গেম-পয়েন্ট পুরো বা আংশিক (ফুল বা পার্ট) হতে পারে।

॥ কমতি ॥

কিন্তু চুক্তিমতো পিট না পেলে যে ক-পিট কম পাবেন ঘোষকদের সেই ক-টা কমতি (সর্ট) হবে। এই কমতিকে 'ডাউন' বলা হয়। প্রত্যেকটি কমতির জন্যে ঘোষকদের কিছু খেসারত দিতে হয়। সেই খেসারতের পয়েন্ট প্রতিরোধকারীদের হিসেবে যুক্ত হয়।

আবার ধরুন, তিনটে হরতনের চুক্তির বিরুদ্ধে বিপক্ষ চার পিট আদায় করেছেন। আর মাত্র এক পিট নিতে পারলে তাঁরা কমতি পেয়ে যাবেন। এই থমথমে অবস্থাকে 'বুক' করা হয়েছে বলা হয়। এই অবস্থায় ঘোষক চেষ্টা করেন কিভাবে আর এক পিটও না দিয়ে রেহাই পাওয়া যায়। কিন্তু বিপক্ষ হয়তো নাছোড়বান্দা। এর পর বিপক্ষ যে ক-পিট পান (অবশ্য যদি পান) ঘোষকদের সেই ক-টা কমতি হয়।

॥ ডাবল, রি-ডাবল ॥

বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করে তাঁদের কাছ থেকে কমতি পাওয়া সম্বন্ধে নিশ্চিত হলে প্রতিরোধকারীরা বিপক্ষের চুক্তিতে 'ডাবল' দিয়ে দ্বিগুণ খেসারত আদায়ের চেষ্টা করেন। বিপক্ষ চুক্তি করবার সংগে-সংগেই পালামতো ডাবল দিতে হয়। ডাবলের পর ঘোষক বা তাঁর পার্টনার যদি মনে করেন যে, তাঁরা চুক্তিমতো খেলা করতে সমর্থ, তবে তাঁদের যে-কেউ

রি-ডাবল করতে পারেন। ডাবলের সংগে-সংগেই পালামতো রি-ডাবল করতে হয়।

প্রতিরোধকারীদের কেউ ডাবল দিলে বা ডাবলের পর রি-ডাবল হলে ডাবলদাতা (বা রি-ডাবলদাতা) ছাড়া বাকি তিনজন ইচ্ছা করলে আবার ডাকতে পারেন। তাঁরা ডাকলে ডাবলদাতা (বা রি-ডাবলদাতা) ইচ্ছা করলে আবার ডাকতে পারেন।

॥ সুটের ও নো-ট্রাম্পের মান ॥

সুট চারটির ও নো-ট্রাম্পের মান কৌলীন্য অনুসারে নির্দিষ্ট হারে ঠিক করা আছে। এখানে সেগুলো দেখানো হলো :

অক্‌শান ব্রিজ

	সাধারণ	ডাবল	রি-ডাবল
♣	৬	১২	২৪
♢	৭	১৪	২৮
♡	৮	১৬	৩২
♠	৯	১৮	৩৬
নো-ট্রা	১০	২০	৪০

১। দুটো চিড়িতনের চুক্তি ও চুক্তি-মতো খেলা হলে :

(ক) সাধারণ ৬×২=১২

(খ) ডাবল ১২×২=২৪

(গ) রি-ডাবল ২৪×২=৪৮

২। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি ও চুক্তিমতো খেলা হলে :

(ক) সাধারণ ১০×৩= ৩০

(খ) ডাবল ২০×৩= ৬০

(গ) রি-ডাবল ৪০×৩=১২০

কনট্রাকট্‌ ব্রিজ

	সাধারণ	ডাবল	রি-ডাবল
♣	২০	৪০	৮০
♢	২০	৪০	৮০
♡	৩০	৬০	১২০
♠	৩০	৬০	১২০
নো ট্রা	৪০	৮০	১৬০
নো-ট্রা পরবর্তী	৩০	৬০	১২০

১। দুটো চিড়িতনের চুক্তি ও চুক্তিমতো খেলা হলে :

(ক) সাধারণ ২০×২= ৪০

(খ) ডাবল ৪০×২= ৮০

(গ) রি-ডাবল ৮০×২=১৬০

২। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি ও চুক্তিমতো খেলা হলে :

(ক) সাধারণ ৪০+(৩০×২)=১০০

(খ) ডাবল ৮০+(৬০×২)=২০০

(গ) রি-ডাবল ১৬০+(১২০×২)=৪০০

আগেই বলা হয়েছে, স্যুটগুলো মান অনুসারে ডাকতে হয়। একটা চিড়িতন ডাকের পর অন্যগুলো 'এক' বলে ডাকা যায়, কিন্তু কেউ দুটো হরতন ডাকলে দুটো ইস্কাপন বা দুটো নো-ট্রাম্প করা গেলেও তিনটে চিড়িতন বা তিনটে রুইতন বলতে হয়।*

॥ অনার্স-পয়েন্ট ॥

সব স্যুটের টেক্কা, সাহেব, বিবি, গোলাম ও দশ এই পাঁচখানা তাসই অনার্স। অকশান ব্রিজে স্যুট-এর ডাকে যে-পক্ষ রঙ-এর স্যুটের অন্তত তিনখানা অনার্স পান তাঁরাই অনার্স-পয়েন্ট পেয়ে যান। এক হাতে চার বা পাঁচখানা অনার্স জমলে বেশি হারে পয়েন্ট পাওয়া যায়। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে টেক্কাগুলোই অনার্স। অকশান ব্রিজে যে-পক্ষ দু-হাতে মিলে কমপক্ষে তিনটে টেক্কা পান তাঁরাই অনার্স-পয়েন্ট পেয়ে যান।

কনট্রাক্ট ব্রিজে অনার্স-পয়েন্ট অন্যভাবে ধরা হয়। তখন এক হাতে রঙ-এর স্যুটের অন্তত চারখানা অনার্স না জমলে আর নো-ট্রাম্প চুক্তিতে এক হাতে সব ক-টি টেক্কা না এলে অনার্স-পয়েন্ট পাওয়া যায় না। অনার্স-পয়েন্টের বিস্তৃত হিসাব পরে দেওয়া হয়েছে।

---

* অকশান ব্রিজে কেউ কেউ আবার স্যুটের মান অনুসারে পয়েন্ট গুণে ডাকেন। ফলে নো-ট্রাম্প ও মেজর স্যুট দুটোর চাইতে মাইনর স্যুট দুটোর ডাক অযথা ওপরে উঠে যায়। কেউ একটা নো-ট্রাম্প বললে অন্য যে-কোন স্যুটে দুটো বলা চলে, কিন্তু কেউ দুটো নো-ট্রাম্প বা দুটো ইস্কাপন ডাকলে, হরতন ও রুইতনে 'তিন' বলা চললেও চিড়িতনে 'চার' বলতে হয়। কারণ তিনটে চিড়িতনের মান ৬×৩=১৮ পয়েন্ট, কিন্তু দুটো নো-ট্রাম্প বলায় ১০×২=২০, আর দুটো ইস্কাপন বলায় ৯×২=১৮ পয়েন্ট পর্যন্ত ডাক হয়েই আছে। এখন কেউ ডাকতে চাইলে ২০ বা ১৮-এর ওপরেই ডাকতে হবে। একই-ভাবে তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকের পর পাঁচটা রুইতন ও ছ-টা চিড়িতন বলতে হয়।

॥ গেম-পয়েণ্ট ॥

অকৃশানে ৩০ পয়েণ্টে আর কন্‌ট্রাকটে ১০০ পয়েণ্টে একটা পুরো-গেম হয়। তাই উভয় ব্রিজে মাইনর স্যুটে পাঁচটার খেলায়, মেজর স্যুটে চারটের খেলায় আর নো-ট্রাম্পে তিনটের খেলায় পুরো-গেম হয়ে যায়। পাঁচটা চিড়িতনের খেলা হলে অকৃশানে ৫×৬=৩০ আর কন্‌ট্রাকটে ৫×২০=১০০ গেম-পয়েণ্ট দাঁড়ায় বলে পুরো-গেম হয়।

আবার ডাবল বা রি-ডাবলের পর চুক্তিমতো খেলা করতে পারলে কমের ঘরের ডাকেও পুরো-গেম হয়। কারণ তখন গেম-পয়েণ্ট দ্বিগুণ বা চারগুণ বেড়ে যায়। যেমন হরতনের দুই-এর চুক্তিতে ডাবলের পর চুক্তি-পূরণ হলে গেম-পয়েণ্ট দাঁড়ায় :

অকৃশানে ২×১৬=৩২ আর কন্‌ট্রাকটে ২×৬০=১২০।

দুটো (দরকার হলে তিনটে বা চারটে) আংশিক গেমেও একটা পুরো-গেম হয়। অবশ্য একটা আংশিক গেম হবার পর বিপক্ষ পুরো-গেম করে ফেললে সে-সুযোগ নষ্ট হয়ে যায়।*

॥ রাবার ॥

অকশান ব্রিজ ও কন্‌ট্রাকট্ ব্রিজকে 'রাবার ব্রিজ' বলা হয়। রাবার ব্রিজে দু-পক্ষের মধ্যে যাঁরা আগে দুটো পুরো-গেম করতে পারেন তাঁরা 'রাবার' ও সংগে রাবারের বিরাট পয়েণ্ট পান। কোন পক্ষের একটা রাবার হলে আবার নতুন করে রাবার করবার জন্যে দু-পক্ষের মধ্যে প্রতিদ্বন্দ্বিতা চলতে থাকে। তখন যে-পক্ষ আবার আগে দুটো পুরো গেম করতে পারেন তাঁরাই রাবার পান।

॥ বাড়তি পিট, বাড়তি পয়েণ্ট ॥

কোন চুক্তিতে ডাবলের পর ঘোষকের যত পিট নেওয়ার কথা তার চেয়ে বেশি পিট জোগাড় করলে প্রত্যেকটি বাড়তি পিটের জন্যে ঘোষকেরা বাড়তি পয়েণ্ট (ওভার-ট্রিক বা ও-টি) পান। রি-ডাবলের বেলায়ও এইভাবে বাড়তি পয়েণ্ট পাওয়া যায়। বাড়তি পয়েণ্টের বিস্তৃত হিসাব পরে দেওয়া হয়েছে।

---

* অকৃশান ব্রিজের বেলায় দুটো বা বেশি আংশিক গেমের সাহায্যে এইভাবে পুরো-গেম ধরতে অনেকে রাজী নন।

ডাবল না হলেও চুক্তির চাইতে বেশি পিট মিলতে পারে। অকৃশানের বেলায় এভাবের বাড়তি পয়েণ্টগুলো গেম-পয়েণ্টের সংগে যুক্ত হয়। কিন্তু কনট্রাকটের বেলায় সেগুলো আলাদাভাবে লাইনের ওপরে লেখা হয়। এই বাড়তি পয়েণ্ট স্যুটের বা নো-ট্রাম্পের মান অনুযায়ী ধার্য হয়। তবে ডাবল বা রি-ডাবল হলে কনট্রাকটে নির্দিষ্ট বাড়তি পয়েণ্ট (ও-টি) ছাড়া ডাকা-স্যুটের মান অনুযায়ী অতিরিক্ত কোন গেম-পয়েণ্ট পাওয়া যায় না, যদিও অকৃশানে পাওয়া যায়। ধরুন, তিনটে ইস্কাপনের চুক্তিতে ডাবল হয়েছে আর ঘোষক পাঁচটি ইস্কাপনের খেলা করলেন। এতে অকৃশানে তিনি গেম-পয়েণ্ট পাবেন ৫ × ১৮ = ৯০ আর ও-টি দুটো। কিন্তু কনট্রাকটে তিনি তিনটে ইস্কাপনের খেলার জন্যে গেম-পয়েণ্ট পাবেন ৩ × ৬০ = ১৮০, (৫ × ৬০ = ৩০০ নয়) আর পাবেন দুটো ও-টি।

॥ এফ-সি ॥

ডাবল বা রি-ডাবলের পর চুক্তি-পূরণ হলে কেবল অকৃশান ব্রিজে এফ-সি (ফুলফিলমেণ্ট-অব্-কনট্রাকট্) বাবদ ৫০ মিলবে।

॥ ভাল্নারয়াবল ও নন্-ভাল্নারয়াবল ॥

কনট্রাকট্ ব্রিজে খেলার শুরুতে উভয় পক্ষই নন্-ভাল্নারয়াবল (অভেদ্য) থাকেন। কোন পক্ষের একটা পুরো-গেম হলেই তাঁরা ভাল্নারয়াবল, অর্থাৎ ভেদ্য হন। ভেদ্য পক্ষের কাছে কমতি (ডাউন) পেলে খেসারতের পরিমাণ নির্দিষ্ট হারে বেশি পাওয়া যায়। কোন পক্ষ রাবার করলে দু-পক্ষই আবার অভেদ্য হন। অকৃশান ব্রিজে এ-সবের বালাই নেই।

॥ স্লাম ॥

মোট ১৩ পিটের মধ্যে ১২ পিট নিতে পারলে লিটল-স্লাম (এল-এস) ও ১৩ পিটই নিতে পারলে গ্র্যাণ্ড-স্লাম (জি-এস)-এর বিরাট পয়েণ্ট পাওয়া যায়। অবশ্য এদের সাক্ষাৎ পাওয়া সহজ নয়। কুমারীর মনের মতো এরা থাকে নাগালের বাইরে। খাটো বেণীটি দুলিয়ে মিস্ লিটল-স্লাম চকিতে হাজির হলেও, তার দিদি রূপসী গ্র্যাণ্ড-স্লাম-এর দর্শন পাওয়া ভার। সে যেন এক লাজুক মেয়ে। ধরা দিই-দিই করেও অনেক দূরে সরে যায়।

তবে একবার নাগালে পেলেই, ব্যস! সংগে-সংগেই ইনাম মিলবে দেড় হাজার, কমসে-কম এক হাজার—অবশ্য কনট্রাকটে।*

॥ পয়েণ্টের বিস্তৃত খতিয়ান ॥

[ক] অকশান ব্রিজ:

১। গেম-পয়েণ্ট: স্যুটের বা নো-ট্রাম্পের মানের অনুপাতে যে ক-টার খেলা করা হবে। (ডাবলে দ্বিগুণ, রি ডাবলে চারগুণ)।

২। অনার্স: রঙ-এর স্যুটের প্রতিখানি অনার্সের জন্যে ১০ পয়েণ্ট। এক হাতে চারখানা অনার্স পেলে ৮০ পয়েণ্ট। এক হাতে চারখানা ও পার্টনারের হাতে একখানা থাকলে ৯০ পয়েণ্ট। এক হাতে পাঁচখানায় ১০০ পয়েণ্ট। নো-ট্রাম্পে এক হাতে চার টেক্কা পেলে ১০০, দু হাতে মিলে তিন টেক্কায় ৩০। **

৩। বাড়তি পয়েণ্ট (ও-টি): ডাবলে ৫০, রি-ডাবলে ১০০ (প্রতি পিটের জন্যে)।

৪। এফ-সি: ৫০।

৫। স্লাম: (ক) এল-এস ৫০।
(খ) জি-এস ১০০।

৬। রাবার: ২৫০। অসমাপ্ত রাবার: ১২৫।

৭। কমতি: সাধারণ ৫০, ডাবল ১০০, রি-ডাবল ২০০। (প্রতিটি)।

বিঃ দ্রঃ—পুরো-গেম বা আংশিক গেমের পয়েণ্ট লাইনের নিচে লিখতে হয়। অন্য ধরনের পয়েণ্ট লাইনের ওপরে।

[খ] কনট্রাকট্ ব্রিজ:

১। গেম-পয়েণ্ট: স্যুটের বা নো-ট্রাম্পের মানের অনুপাতে ডেকে যে ক-টির চুক্তি করা হয়েছিল। (ডাবলে দ্বিগুণ, রি-ডাবলে চারগুণ)।

---

* কখন কনট্রাকট্ ব্রিজে স্লাম ডাকা যায় চতুর্দশ অধ্যায়ে বর্ণিত হয়েছে।

** অনেকে আবার স্যুটের মান অনুসারে অনার্স-পয়েণ্ট ধরেন। যেমন, ইস্কাপনের তিনখানা অনার্স থাকলে ৯ × ৩ = ২৭ পয়েণ্ট।

২। অনার্স: এক হাতে রঙ-এর সুটের চারখানা অনার্স থাকলে ১০০ আর পাঁচখানা থাকলে ১৫০। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে এক হাতে চার টেক্কা থাকলে ১৫০।

৩। বাড়তি পয়েন্ট (ও-টি):

ডাবলে···অভেদ্য ১০০, ভেদ্য ২০০। (প্রতিটি)।

রি ডাবলে ··অভেদ্য ২০০, ভেদ্য ৪০০ (প্রতিটি)।

৪। এফ-সি: নেই।

৫। স্লাম: (ক) এল-এস— নিজেরা অভেদ্য হলে······ ৫০০

এল-এস— নিজেরা ভেদ্য হলে······ ৭৫০

(খ) জি-এস— নিজেরা অভেদ্য হলে······১০০০

জি এস— নিজেরা ভেদ্য হলে ···· ১৫০০

৬। রাবার: বিপক্ষ অভেদ্য হলে ··· ······ ৭০০

বিপক্ষ ভেদ্য হলে ··· ····· ৫০০

অসমাপ্ত রাবার: পুরো-গেমের জন্যে ······ ৩০০

অসমাপ্ত রাবার: আংশিক গেমের জন্যে ······ ৫০

৭। কমতি:

(ক) সাধারণ, ঘোষকেরা অভেদ্য হলে ··· ৫০। (প্রতিটি)।

সাধারণ, ঘোষকেরা ভেদ্য হলে ···১০০। (প্রতিটি)।

(খ) ডাবলে প্রথমটিতে, ঘোষকেরা অভেদ্য হলে ··· ··· ১০০

ডাবলে পরের প্রত্যেকটিতে, ঘোষকেরা অভেদ্য হলে ··· ২০০

ডাবলে প্রথমটিতে ঘোষকেরা ভেদ্য হলে ··· ··· ২০০

ডাবলে পরের প্রত্যেকটিতে, ঘোষকেরা ভেদ্য হলে ··· ৩০০

(গ) রি-ডাবলে প্রথমটিতে, ঘোষকেরা অভেদ্য হলে ··· ··· ২০০

রি-ডাবলে পরের প্রত্যেকটিতে, ঘোষকেরা অভেদ্য হলে ··· ৪০০

রি-ডাবলে প্রথমটিতে, ঘোষকেরা ভেদ্য হলে ··· ··· ৪০০

রি-ডাবলে পরের প্রত্যেকটিতে, ঘোষকেরা ভেদ্য হলে ··· ৬০০

বিঃ দ্রঃ—যে ক টার ডাক দেওয়া ছিল সেই অনুপাতে পুরো বা আংশিক গেমের পয়েন্ট লাইনের নিচে লিখতে হয়। অন্য ধরনের পয়েন্ট লাইনের ওপরে।

॥ অক্শান ব্রিজ ও কন্‌ট্রাকট্‌ ব্রিজের পার্থক্য ॥

অক্শান ব্রিজ ও কন্‌ট্রাকট্‌ ব্রিজের মধ্যে এক বিরাট পার্থক্য বর্তমান এবং সেই পার্থক্যের জন্যেই একটি অপরটি থেকে বেশি জীবন্ত ও আকর্ষণীয়। অক্শান ব্রিজে কোন বাঁটে এক, দুই, তিন প্রভৃতি ডেকে গেমের নিচে খেলার চুক্তি করা হলেও বাঁটটির খেলার শেষে পুরো-গেমের খেলা হয়ে গেলে পুরো-গেমের সুবিধা পাওয়া যায়, আর এল এস, জি-এস-এর খেলা করতে পারলে এল-এস, জি-এস-এর পয়েণ্টও পাওয়া যায়। কিন্তু কন্‌ট্রাকট্‌ ব্রিজে পুরো-গেমের সুবিধা পেতে হলে পুরো-গেমের ডাক ডেকে, আর এল-এস. বা জি-এস-এর বিরাট পয়েণ্ট পেতে হলে এল-এস বা জি-এস ডেকে গোড়ায় চুক্তি (কন্‌ট্রাকট্‌) করতে হয়। তাই, গোড়ায় পুরো-গেমের বা স্লামের চুক্তি না করে খেলার শেষে পুরো-গেমের বা স্লামের খেলা হয়ে গেলেও কন্‌ট্রাকট্‌ ব্রিজে পুরো-গেমের বা স্লামের সুবিধা পাওয়া যায় না।

ধরুন, আপনি তিনটে হরতনের ডাক নিয়েছেন। চুক্তি অনুসারে আপনাকে এখন ন-পিট নিতে হবে। বাঁটটি খেলার শেষে দেখা গেল আপনারা দশ পিট পেয়েছেন। দশ পিট পাওয়ায় আপনার চারটের খেলা হয়েছে। হরতনে চারটের খেলা হলে একটা পুরো-গেম হয়। অক্শান ব্রিজ হলে এক্ষেত্রে আপনারা একটা পুরো-গেমের সুবিধা পাবেন, কিন্তু কন্‌ট্রাকটে তা মিলবে না। কন্‌ট্রাকটে শুধু আংশিক গেমের সুবিধা পাবেন, কারণ চারটে হরতনের খেলা করবেন বলে গোড়ায় আপনারা চুক্তি করতে সাহস পাননি। এখানে যদি ছ-টা হরতনের খেলাও হয়ে যেতো, তবে অক্শানে আপনারা এল-এস-এর পয়েণ্ট পেতেন। কিন্তু কন্‌ট্রাকটে তা পাবেন না, কারণ আপনারা ছ-টা হরতন ডেকে চুক্তি করেননি।

এই গেম বা স্লাম ডেকে গোড়ায় চুক্তি করার মধ্যেই কন্‌ট্রাকট্‌ ব্রিজের যত মাধুর্য ও আকর্ষণ লুকানো রয়েছে। ঘুমন্ত সিংহের মুখে যেমন চঞ্চল হরিণ প্রবেশ করে না, কন্‌ট্রাকট্‌ ব্রিজে পুরো-গেমের বা স্লামের বিরাট পয়েণ্টও তেমনি আপনা থেকে ধরা দেয় না। গেম বা স্লাম ডেকে গোড়ায় চুক্তি করে এতে গেমের ও স্লামের পয়েণ্ট অর্জন করতে হয়। মাত্র একটা হরতনে ডাক থামিয়ে সাতটা হরতনের খেলা করে জি-এস করার আনন্দ ও উত্তেজনা, আর বাহাদুর ছেলের মতো বুক ফুলিয়ে সাতটা হরতন ডেকে

সাতটা হরতনের খেলা করে জি-এস করার শিহরণ ও উত্তেজনায় পার্থক্য কি, একবার ভেবে দেখুন।

উভয় ব্রিজে ডাক দেওয়ার রেওয়াজের মধ্যেও সময়-সময় পার্থক্য দেখা যায়। অকৃশানে 'দুই' বলে কোন স্যুটের ডাক শুরু করলে সূচনাকারীর দুর্বল হাত, কিন্তু সংগে একটা লম্বা স্যুটের অস্তিত্ব প্রকাশ পায়। আবার 'তিন' বলে কোনটার ডাক শুরু করলে একটা খুব জোরালো হাত বোঝানো হয়। কিন্তু কনট্রাকটে এ-ধরনের ডাকে ঠিক উলটো অর্থই ধরা হয়। কনট্রাকট্ ব্রিজে 'দুই' বলে কোন স্যুটের ডাক শুরু করা সবচেয়ে জোরালো হাতের লক্ষণ। আবার 'তিন' বলে কোন স্যুট ডাকলে একটা লম্বা স্যুট, কিন্তু দুর্বল হাত প্রকাশ পায়।

আরও একটা পার্থক্য আছে। কনট্রাকটে সূচনাকারীর স্যুটের ডাকের পর একটা নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিলে পার্টনারের দুর্বল হাত প্রকাশ পায়, কিন্তু অকৃশানে পার্টনাবের একটা নো-ট্রাম্প বলে সাড়া দেওয়া বরং জোরালো হাতের লক্ষণ। তবে সূচনাকারীর ডাকা-স্যুটের তাস তখন তাঁর কম হতে পারে বা স্যুটটিতে তাঁর সমর্থন না-ও থাকতে পারে।

॥ খেলার প্রণালী ॥

চুক্তি করবার পর খেলার প্রণালী উভয় ব্রিজে একই—একদিকে চুক্তি পূরণের জন্যে হরেক রকম ফন্দিফিকির আর অন্যদিকে ডাউন পাবার জন্যে সম্ভাব্য সকল প্রচেষ্টা।

কাজেই অকৃশান ব্রিজ জানা থাকলে কনট্রাকট্ ব্রিজ শিখতে আদৌ বেগ পেতে হয় না। কি ধরনের তাসে পুরো-গেমের বা স্লামের চুক্তি করতে হবে, কিভাবে এইসব চুক্তিতে পৌছতে হবে, আপাতত সেইটুকু জানলেই যথেষ্ট। তাই, অকৃশান ব্রিজ অনুরাগীদেরও আমি কনট্রাকট্ ব্রিজ শেখবার জন্যে অনুরোধ করবো।* তবে যদি কেউ শুধু অকৃশানই আঁকড়ে থাকতে চান (অবশ্য খুব সহজ ও সরলভাবে লেখা এই বইখানা পড়ার পর সে-দলে কেউ থাকবেন না বলেই আমার দৃঢ় বিশ্বাস) তবে তাঁর

* অকৃশান ব্রিজ খেলার দিন অনেক আগে পেরিয়েও গেছে।

পক্ষে বইখানার দু-একটা অধ্যায় ছাড়া অন্য অধ্যায়ে বর্ণিত নিয়মকানুন-গুলো আয়ত্ত করলেই যথেষ্ট। নিয়মগুলো যে শুধু কন্‌ট্রাকট্ ব্রিজে প্রযোজ্য সে ধারণা করলে মারাত্মক ভুল করা হবে। ডাক নেওয়ার পর কিভাবে খেলাটি করা যায়, প্রতিরোধকারী হিসেবে কি করলে ডাউন আদায় করা যায়, কি ধরনের তাসে কোন্‌খানা খেলতে হয়, কখন ডাবল বা রি-ডাবল দিতে হয়—এসব ভালোভাবে জানা না থাকলে কি করে প্রথম সারির খেলোয়াড় হওয়া যাবে? শুধু অক্‌শান নিয়ে মেতে থাকলেও নিয়ম-কানুনগুলো তো ভালোভাবে জানা দরকার।

আবার, ডাক দেওয়া সম্বন্ধে আমার ধারণা, যত ঘর পর্যন্ত ডাকাডাকি চলুক না কেন, ট্রিব বা ফোঁটা গুণে কন্‌ট্রাকটের নিয়মে অক্‌শানেও ডাক দিলে পার্টনাররা পরস্পরের হাতের অবস্থা সঠিকভাবে জানতে সমর্থ হবেন। ফলে অক্‌শান ব্রিজ আরও আকর্ষণীয় হয়ে উঠবে।

॥ অক্‌শান ব্রিজে ডাক

কন্‌ট্রাকট্ ব্রিজে কি ধরনের তাসে কি বলে ডাক শুরু করতে হয়, পরবর্তী কয়েকটি অধ্যায়ে সে-সব সরল ও বিস্তৃতভাবে আলোচনা করেছি। সে-সবই অনায়াসে অক্‌শান ব্রিজের বেলায়ও কাজে লাগানো যাবে। কমপক্ষে কত ট্রিক বা ফোঁটা না থাকলে ডাক শুরু করা যায় না, কি ধরনের তাসে কি ডাকতে হয়, সে-সব জানা না থাকলে পার্টনাররা পরস্পরের হাতের খবর পাবেন কি করে? আর সে-খবর না পেলে কখন ডাক নিতে হবে বা কখন বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে খেসারত আদায় করতে হবে, সে-সব কি করে সঠিকভাবে ধরা যাবে? আন্দাজ করে ডাকলে বা ডাবল দিলে বেশির ভাগ ক্ষেত্রে নিরাশই হতে হবে। আমার বক্তব্য, বৈজ্ঞানিক পদ্ধতি থাকতে আন্দাজে ঢিল ছোড়া কেন?

(ক) সুটের ডাক:

তবে যাঁরা একদম আন্‌কোরা নতুন, তাঁদের জানবার জন্যে এখানে এইটুকু বললে যথেষ্ট হবে যে, অক্‌শান ব্রিজে যে সুটটি লম্বা ও অনার্সে ভর্তি সাধারণত সেই সুটটিকে ডেকে রঙ করতে হবে। কারণ অক্‌শানে অনার্সের গুরুত্ব খুব বেশি। দুটো চিড়িতনের চুক্তি করে খেলা করতে

পারলে আপনি মোট ১২ পয়েন্ট পাচ্ছেন। কিন্তু বিপক্ষ চিড়িতনের তিনখানা অনার্স পেয়ে থাকলে আপনার মারফত তাঁরা পাচ্ছেন ৩০ পয়েন্ট। কাজেই দু-হাতে অন্তত তিনখানা অনার্স না থাকলে স্যুটটি ডাকা লোকসানের ব্যাপার হয়ে দাঁড়ায়।

তবে এক আধখানা অনার্সসহ ছয় বা সাত তাসের লম্বা স্যুট থাকলে সেই স্যুটটি ডাকতেই হবে। ♠ A3, ♡ Q987542, ◇ KQ, ♣ A6 – এই হাতে হাতে পার্টনারের কিছু না থাকলেও দুটো হরতনের খেলা হবে, আর তাঁর সামান্য কিছু থাকলে (যেমন, ♠ K85, ♡ K73, ◇ 5432, ♣ 654) দু-হাতে মিলে চারটে হরতনের খেলা করাও যাবে।

(খ) নো-ট্রাম্প ডাক:

তাসের ৪-৩-৩-৩, বা ৪-৪-৩-২ ধরনের বিন্যাসকে সুষম বা নো-ট্রাম্প বিন্যাস বলা হয়। এ ধরনের বিন্যাসে সব স্যুটের বড়ো অনার্স থাকলে, অর্থাৎ সব স্যুটে দখল (কন্ট্রোল) থাকলে নো-ট্রাম্প ডাকা যায়। সব স্যুটে দখল না থাকলে নো-ট্রাম্পে খেলা করা কঠিন বলেই এই নিয়ম। কোন স্যুটের A, Kx, Qxx, Jxxx-ধরনের তাস থাকলে স্যুটটিতে দখল আছে বুঝতে হবে। কারণ এসব তাস বা এ ধরনের বিন্যাসের তাস ঘোষককে পিট পেতে সাহায্য করে আর বিপক্ষকে স্যুটটিতে একনাগাড়ে অনেকগুলো পিট নিতে বাধা দেয়। এরকম বিন্যাসের তাসকে আটক (স্টপার, চেক বা গার্ড) বলা হয়। তবে তিনটি স্যুটে আটক থাকলেও সময়-সময় নো-ট্রাম্প ডাকা যায়। তখন আশা করা হয় যে, বাকি স্যুটটিতে পার্টনারের দখল আছে।

নো-ট্রাম্প চুক্তিতে মাত্র ন-পিট পেলেই পুরো-গেম হয়। কাজেই, নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করতে পারলে কেউ স্যুট ডেকে চুক্তি করতে চান না। মাইনর স্যুটে পুরো-গেম করা সহজ নয় বলে ডাকার মতো কোন মাইনর স্যুট থাকলে আর সংগে অন্য স্যুটে দখল থাকলে নো-ট্রাম্প ডাকাই লাভজনক। কখন নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করতে হয় সে-সম্বন্ধে ষষ্ঠ অধ্যায়ে বিস্তৃতভাবে আলোচনা করা হয়েছে।

দ্বিতীয় অধ্যায় | ডাকার উপযোগী তাস

ব্রিজের দুই পক্ষকে যুযুধান দুটো শিবির বলা যেতে পারে। প্রত্যেক পক্ষ ছাব্বিশখানা তাসের অস্ত্র নিয়ে যেন আক্রমণের বা আত্মরক্ষার অপেক্ষায় আছে। এক পক্ষের কোন খেলোয়াড় ডাক শুরু করলেই আক্রমণ আরম্ভ হয়। অপর পক্ষকে তখন আক্রমণ প্রতিহত করতে তৎপর হতে হয়। এক-একটি বাঁটের (ডীলের) খেলা যেন এক-একটি খণ্ডযুদ্ধ। যুদ্ধে আক্রমণকারীদের বিপক্ষ থেকে অস্ত্রশস্ত্রে বেশি বলীয়ান হতে হয়। ব্রিজেও তেমনি ডাক-সূচনাকারীর হাতের তাস গড় তাস থেকে ভালো হওয়া চাই। কারণ ব্রিজ-খেলায় তিনিই আক্রমণকারী আর তাঁর ডাক টিকে গেলে ঘোষক (ডিক্লেয়ারার) হিসাবে তাঁকে কয়েকটি বাড়তি পিট নিতে হবে।

প্রথম ডাকটিকে ঘিরে পরের ডাকগুলো গড়ে ওঠে বলে প্রথম ডাকটির গুরুত্ব সবচেয়ে বেশি। তাই হাতে কি ধরনের তাস থাকলে ডাক শুরু করা যায়, কখন নো-ট্রাম্প বলতে হয়, কি রকম তাসে স্যুট ডাকা উচিত, কখন 'এক' বলে আর কখন 'দুই', 'তিন'

বা 'চার' বলে ডাক শুরু করা চলে—ব্রিজ-খেলোয়াড়দের সে-সব ভালোভাবেই জানা দরকার। এ সম্বন্ধে একটা ধরাবাঁধা নিয়ম না থাকলে এবং সেই নিয়ম অনুসারে না চললে পার্টনারদের মধ্যে ভুল বোঝাবুঝি হবেই। তাই একটা নির্দিষ্ট মানের কম তাস পেলে ডাক শুরু করা যায় না। আপনি 'এক' বলে মুখ খুললেই আপনার পার্টনার বুঝতে পারবেন যে, আপনার হাতের তাসের সাহায্যে কমপক্ষে কতগুলো পিট পাওয়া যাবে। ঠিক ক-টা পিট আপনি নিতে পারবেন তা হয়তো তিনি বুঝতে পারবেন না, কিন্তু ক-টা পিট নেওয়ার মতো তাস আপনার হাতে আছে তা তিনি অনায়াসে ধরতে পারবেন। তিনি নিঃসন্দেহ হবেন যে, আপনার হাতে নিশ্চয়ই টেক্কা, সাহেব ও বিবির মতো কয়েকখানা বড়ো তাস আছেই। আপনি যদি 'এক' বলে কোন স্যুটের ডাক শুরু করেন তবে আপনার হাতে বড়ো তাসের সংখ্যা যত থাকবে, আপনি 'দুই' বলে কোন স্যুট শুরু করলে বড়ো তাসের সংখ্যা তার সমান হবার কথা নয়। আপনার ডাকের পর পার্টনার এক-এর ঘরে ডেকে সাড়া দিলে তাঁর হাত যত জোরালো বোঝাবে, তিনি এক ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট দেখালে তাঁর হাত তার থেকে বেশি জোরালো হবেই।

দু'জন পার্টনার তাঁদের হাতের তাস দেখে ডাক ও প্রতি-ডাক (রেস্পন্স) দিয়ে কখনো গেম করছেন, কখনো বা স্লামের চুক্তি করে এল-এস, জি-এসও করছেন। আপনার হাতের তেরোখানা তাস দেখে ও পার্টনারের প্রতি-ডাক শুনে আপনাকে যেমন গেমের বা স্লামের চুক্তি করতে হবে, আপনার গোড়ার ডাক ও ফিরতি ডাক শুনে পার্টনারও তেমনি এগিয়ে যাবেন। দু'জনের মিলিত তাস দিয়েই শেষ পর্যন্ত খেলতে হবে। আপনারা কেউ জানেন না আপনাদের পরস্পরের হাতে কি ধরনের তাস আছে। আপনাদের কারো এক্স-রে চোখ নেই যে তার সাহায্যে পার্টনারের হাতের তাস দেখে নেবেন। তাই কতকগুলো সংকেতের মারফত পরস্পরের হাতের অবস্থা জানতে বা জানাতে হয়। সংকেতগুলো কোন গোপন কোডের মারফত পাঠানো হয় না। পরস্পরের ডাকের ও প্রতি-ডাকের ধরন থেকেই কার হাতে কি ভাবের তাস আছে তা প্রকাশ পায়। সময়-সময় কোন উত্তর না দিয়ে বোবা সেজেও হাতের অবস্থা জানানো হয়।

এইভাবে পরস্পরের হাতের খবর আদান-প্রদানের পর খেলোয়াড়দের গেমের বা স্লামের চুক্তি করতে হয়, বা অবস্থা অনুকূলে নয় বুঝলে মাঝপথে থামতে হয়।

॥ তাসের ফোঁটা ॥

তাসের মধ্যে বড়ো তাসগুলোর কৌলীন্য বেশি। গুণ অনুসারে তারা কতকগুলো ফোঁটার (পয়েন্টের) মালিক বনে গেছে। ঠিক-ঠিক ডাক ও নির্ভুল প্রতি-ডাকের মারফত পার্টনারদের হাতের ফোঁটার সংখ্যা প্রায় সঠিকভাবেই জানা যায়। পার্টনারের হাতের ফোঁটার সংখ্যা জানতে পারলে তা নিজের হাতের সংগে যাচাই করে তাঁর ক-টা ও কিসের টেক্কা, সাহেব, বিবি আছে তা মোটামুটি ধরা যায়।

নো-ট্রাম্প ডাকে নিচে দেখানো হারে তাসের ফোঁটা* ধরা হয় :

টেক্কা	৪
সাহেব	৩
বিবি	২
গোলাম	১
মোট	১০

এই ফোঁটাগুলোকে আমরা 'প্রকৃত' ফোঁটা (ফেস্-পয়েন্ট) বলতে পারি। প্রতি স্যুটে দশটা হিসেবে চার স্যুটে মোট চল্লিশটি প্রকৃত ফোঁটা আছে। ব্রিজ-খেলায় এই কাল্পনিক ফোঁটাগুলোর গুরুত্ব খুবই বেশি। নানা ধরনের

* এই হারে ফোঁটা গণনাকে Milton work point count বলা হয়। এই হারে ফোঁটা ধরা হলেও এতে অবশ্য সব সময় হাতের সঠিক মূল্যায়ন হয় না। দুটো বিবিতে বা চারটে গোলামে চার ফোঁটা করে হলেও তাতে এক পিটও না মিলতে পারে, কিন্তু চার ফোঁটার একটা টেক্কায় এক পিট মিলবেই। আর সাহেব সাহেবই। তবু এই হারে ফোঁটা ধরলে বিভিন্ন তাসের সম্মিলিত ফল মোটামুটি সামঞ্জস্যপূর্ণ হয় বলে ডাকের প্রায় সব পদ্ধতিতেই এই হারে ফোঁটা ধরা হয়।

ডাক বা প্রতি-ডাকের মাধ্যমে কোন খেলোয়াড় তাঁর হাতের ফোঁটার সংখ্যা সহজেই তাঁর পার্টনারকে জানাতে পারেন আর তাঁর হাতের ফোঁটার সংখ্যা জানতে পারলে তাঁর হাতের তাসের প্রতিচ্ছবি পার্টনারের চোখের সামনে ভেসে ওঠে।

। নো-ট্রাম্প ডাক ।

আপনার হাতের তাসে দশ ফোঁটার বেশি থাকলে আপনি গড় তাসের চেয়ে ভালো তাস পেয়েছেন বুঝতে হবে। আপনি ও আপনার পার্টনারের হাতে মোট ছাব্বিশ ফোঁটা থাকলে বিপক্ষের হাতে থাকবে মাত্র চোদ্দ ফোঁটা। তিনটে টেক্কা ও একটা বিবি পেলেই তাঁদের চোদ্দ ফোঁটা হয়ে যায়। তিন টেক্কায় তিন পিট আর হয়তো বিবিতে এক পিট, তখন এই চার পিটের বেশি তাঁদের মিলবার কথা নয়। ফলে বাকি ন-পিট আপনারাই পেয়ে যাচ্ছেন। সুতরাং দেখা যাচ্ছে, ছাব্বিশ ফোঁটার সাহায্যে ন-পিট পেয়ে আপনারা তিনটে নো ট্রাম্পের খেলা করতে পারছেন। তাহলে স্বীকার করতে হবে যে, দু-হাতে একুনে ছাব্বিশ ফোঁটা থাকলে তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবার সম্ভাবনা।

নিচের বাঁট দুটো দেখুন :

	N		S
১।	♠ AQ2 ♡ 973 ◇ A85 ♣ AQ84	N S	♠ KJ86 ♡ A52 ◇ 643 ♣ K65
২।	♠ A103 ♡ KQ6 ◇ KJ87 ♣ K65	N S	♠ KJ ♡ J1052 ◇ Q105 ♣ QJ97

প্রথম বাঁটে নর্থের ষোলোটি ও সাউথের এগারোটি প্রকৃত ফোঁটা আছে। সাতাশ ফোঁটার এই তাসগুলো যেভাবেই খেলুন না কেন ন পিট মিলবেই আর তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবেই। চারটে নো ট্রাম্পের খেলাও হতে পারে।

দ্বিতীয় বাঁটে নর্থের ষোলটি ও সাউথের দশটি প্রকৃত ফোঁটা আছে। বিপক্ষের দু'হাতে তাসের বিন্যাস স্বাভাবিক হলে আর তাঁরা

বাকি ফোঁটাগুলো মোটামুটি সমানভাবে পেলে ছাব্বিশ ফোঁটার এই তাসে নর্থ-সাউথের তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবে।

দেখা যাচ্ছে, কোন খেলোয়াড়ের ষোলো ফোঁটার সংগে তাঁর পার্টনারের দশ-এগারো ফোঁটা যুক্ত হলে তিনটে নো ট্রাম্পের খেলা হওয়া সম্ভব। তাহলে পূর্বপৃষ্ঠায় দেখানো বাঁট দুটোর বিন্যাসে নর্থ 'একটা নো-ট্রাম্প' বলে অনায়াসে ডাক শুরু করতে পারেন।

সেইজন্যে কালবার্টসন পদ্ধতিসহ (The Culbertson System) কয়েকটি পদ্ধতিতে মেনে নেওয়া হয়েছে যে, হাতে ষোলো থেকে আঠারো ফোঁটা থাকলে একটা নো-ট্রাম্প ডাকা যায়। কেউ 'একটা নো-ট্রাম্প' বলে আসরে নামলেই তাঁর পার্টনার তাই বুঝতে পারেন যে, তাঁর হাতে কমপক্ষে ষোলো ফোঁটা আছেই। তখন মাত্র দশ ফোঁটার হাতে অর্থাৎ গড় তাসে তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে গেমের চুক্তি করতে পার্টনারকে আব ইতস্তত করতে হয় না।

নো ট্রাম্প খেলবাব চুক্তি কবলে বিপক্ষের কোন জোরালো লম্বা সুটে তুরুপ করে তাঁদের দমনে রাখার সুযোগ নেই। কাজেই জোরালো হাত না থাকলে নো-ট্রাম্প ডাকা যায় না। ষোলো ফোঁটাব কমের হাতকে নো-ট্রাম্প ডাকের নিম্নতম মান বলে ধবা হয়েছে। তাই ষোলো ফোঁটার কমে নো-ট্রাম্প ডাক শুরু করা মোটেই উচিত নয়।*

॥ সুটের ডাক ॥

হাতে কোন লম্বা সুট থাকলে নো-ট্রাম্পে না গিযে সেই সুটটিকে রঙ করে খেলার চুক্তি করা হয়। তখন সুটটির দৈর্ঘ যত বেশি হয় অন্ত খাটো সুটের খেলায় তুরুপ করে তত বেশি পিট পাওয়া যায়। তাই গড় তাসের

---

* এক হাতে চারটে টেক্‌কা থাকলে প্রকৃত ফোঁটার সংগে একটা বাড়তি ফোঁটা যোগ করে হাতের তাসের মূল্যায়ন করা চলবে। আবার কোন সুটে গোলাম বা বিবির সংগে অন্ত অনার্স না থাকলে মোট ফোঁটা থেকে এক ফোঁটা বাদ দিতে হবে। দুটো সুটে এরকম হলেও মাত্র এক ফোঁটা বাদ।

চাইতে একটু ভালো তাস পেলেই লম্বা স্যুটটি অনায়াসে ডাকা যায়। স্যুটের ডাক শুরু করতে কত ফোঁটার দরকার তা বলার আগে তাসের বিন্যাস অনুসারে কিভাবে কতকগুলো বাড়তি ফোঁটার আমদানি করা হয় বলছি।

কালবার্টসনের 'রুল-অব-থ্রি অ্যাণ্ড ফোর' অনুসারে এই বাড়তি ফোঁটাগুলো গণনা করা হয়। এদের সংখ্যা দুই থেকে পাঁচ-এর মধ্যে।

॥ রুল-অব-থ্রি অ্যাণ্ড ফোর ॥

১। ডাকা-স্যুটের ৪ খানার বেশি প্রত্যেকখানাব জন্যে ·· ১ ফোঁটা।

২। অন্য স্যুটের ৩ খানার বেশি প্রত্যেকখানার জন্যে··· ১ ফোঁটা।

৩। এক হাতে চারটে টেক্কা থাকলে ··· ·· ··· ১ ফোঁটা।

এদেব সংগে নো-ট্রাম্পেব সময়কার তাসের প্রকৃত ফোঁটা (টেক্কা ৪, সাহেব ৩, বিবি ২, গোলাম ১) ধরে হাতের মূল্যায়ন করা হয়।

তবে নিচে দেখানো অবস্থায় মোট ফোঁটা থেকে একটা করে ফোঁটা বাদ দিতে হবে :

১। কোন স্যুটে শুধু সাহেব বা শুধু বিবি গোলাম থাকলে।

২। কোন স্যুটে বিবি বা গোলামের সংগে অন্য কোন অনার্স না থাকলে। (একের বেশি স্যুটে এরকম হলেও মাত্র এক ফোঁটা বাদ)।

স্যুটের ডাকে অন্যভাবেও এই বাড়তি ফোঁটার হিসেব করা যায়। অন্য কোন স্যুটে ছুট (ভয়েড) ডাকলে তখন তিন ফোঁটা, একক-তাস (সিঙ্গলটন) থাকলে দুই ফোঁটা, দুনো-তাস (ডাবলটন) থাকলে এক ফোঁটা ধরে তার সংগে নো-ট্রাম্প সময়কার প্রকৃত ফোঁটা যোগ করতে হয়। ওপরের রুল অনুসারে আর এইভাবে হিসেব কবলে অধিকাংশ ক্ষেত্রে একই ফল পাওয়া যায়।

উদাহরণ : ♠A58, ♡AK765, ◇J43, ♣Q2—এই হাতে ইস্কাপনের টেক্কায় ৪, হরতনের টেক্কা ও সাহেবে ৭, রুইতনের গোলামে ১, চিড়িতনের বিবিতে ২, হরতনের দৈর্ঘ্যের জন্যে ১, মোট ১৫। রুইতনের গোলাম ও চিড়িতনের বিবির সংগে অন্য অনার্স না থাকায় বাদ ১। মোট ফোঁটার সংখ্যা = ১৫ − ১ = ১৪।

অন্য উপায়ে : ইস্কাপনের টেক্কায় ৪, হরতনের টেক্কায় ও সাহেবে ৭, রুইতনের গোলামে ১, চিড়িতনের বিবিতে ২, চিড়িতনে দুনো-তাসের দরুন ১, বাদ ১। মোট ফোঁটার সংখ্যা=১৪।

॥ সমর্থনকারীর হাতের ফোঁটা ॥

পার্টনারের ডাকা-স্যুট সমর্থন করবার সময় হাতের প্রকৃত ফোঁটার সংগে সমর্থনকারীও কয়েকটি বাড়তি ফোঁটা ধরতে পারবেন। তখন পার্টনারের ডাকা-স্যুটে তাঁর যে ক-খানা তাস থাকবে, সেই সংখ্যা থেকে তাঁর নিজের সবচেয়ে খাটো স্যুটের তাসের সংখ্যা বাদ দিলে যে সংখ্যা পাওয়া যাবে, তত ফোঁটা হাতে প্রকৃত ফোঁটার সংগে যোগ করতে পারবেন। কারণ খাটো স্যুটে তুরুপ করে কয়েকটি বাড়তি পিট পাবার ব্যবস্থা করতে পারছেন তিনি। ধরুন, পার্টনার একটা হরতন ডেকেছেন আর তাঁর চারখানা হরতন ও দু-খানা চিড়িতন আছে। ৪—২=২। কেবল হরতন স্যুট সমর্থন করার সময় এখানে তিনি হাতের প্রকৃত ফোঁটার সংগে দুটো বাড়তি ফোঁটা যোগ করতে পারবেন। একাধিক স্যুট খাটো হলেও মাত্র একটা স্যুট নিতে হবে। নিজের কোন স্যুট ডাকতে হলে অবশ্য তাঁকে 'রুল-অব-থ্রি অ্যাণ্ড ফোর' অনুসারে ফোঁটার হিসেব করতে হবে।

॥ স্যুটের ডাকে ফোঁটার সংখ্যা ॥

অভিজ্ঞতা থেকে দেখা গেছে, দু-হাতে মোট ছাব্বিশ ফোঁটা থাকলে মেজর স্যুটে (ইস্কাপনে ও হরতনে) পুরো-গেম হয় আর মোট উনত্রিশ ফোঁটা থাকলে মাইনর স্যুটে (রুইতনে ও চিড়িতনে) পুরো-গেম করা যায়।

নিচের বাঁট দুটো দেখুন :

১।

N		S
♠ AKJ65		♠ Q108
♥ K43	N S	♥ AQ7
♦ Q105		♦ KJ62
♣ 42		♣ 753

২।

N		S
♠ K72		♠ A8
♥ KQ7	N S	♥ AJ95
♦ 53		♦ 9762
♣ AKJ54		♣ Q107

প্রথম বাঁটে দু-হাতে মোট ছাব্বিশ ফোঁটা আছে। নর্থের চোদ্দ (তেরোটি প্রকৃত আর ইস্কাপনের ডাকে ইস্কাপনের দৈর্ঘ্যের জন্যে বাড়তি

একটি) আর সাউথের বারো। এই ছাব্বিশ ফোঁটার সাহায্যে চারটে ইস্কাপনের খেলা হবে।

দ্বিতীয় বাঁটে দু-হাতে মোট উনত্রিশ ফোঁটা আছে। নর্থের সতেরো (ষোলোটি প্রকৃত আর চিড়িতনের ডাকে চিড়িতনের দৈর্ঘের জন্যে বাড়তি একটি) আর সাউথের বারো (এগারোটি প্রকৃত আর ইস্কাপনের হ্রস্বতার জন্যে বাড়তি একটি)। এই উনত্রিশ ফোঁটার সাহায্যে পাঁচটা চিড়িতনের খেলা হবে।

তাহলে আমরা বলতে পারি যে, নর্থ প্রথম বাঁটে 'একটা ইস্কাপন' আর দ্বিতীয় বাঁটে 'একটা চিড়িতন' বলে স্বচ্ছন্দে ডাক শুরু করতে পারেন। কারণ এরকম হাতের সংগে তাঁর পার্টনারের বারো ফোঁটা যুক্ত হলেই একটা পুরো-গেম সম্ভব।

অবশ্য দু-এক ফোঁটার হেরফের হলেও বিশেষ কিছু এসে যায় না। কারণ দু-এক ফোঁটা কম থাকলেও প্রায়ই পুরো-গেম হয়ে যায়। তাছাড়া ডাক শুরু করলেই যে পুরো গেমের চুক্তি করতে হবে আর পুরো-গেম হবে না বলে যে ডাক শুরু করা যাবে না—তা ঠিক নয়। প্রাথমিক ডাকা-ডাকির পর যদি মনে হয় যে দু-হাতে পুরো গেম হবার মতো পর্যাপ্ত ফোঁটা নেই, তবে মাঝপথে ডাক থামিয়ে আংশিক গেমেও খেলার চুক্তি করা চলে।

হাতে ১৩।১৪ ফোঁটা এলে গড় ফোঁটার চাইতে বেশি পাওয়া হলো। এদিকে পার্টনারও গড় ফোঁটার চাইতে সামান্য বেশি পেলে দু-হাতে মিলে মেজর স্যুটে একটা পুরো-গেম করা যায় বলে আমরা সোজাসুজি বলতে পারি যে, হাতে ১৩।১৪ ফোঁটা থাকলে স্যুটের ডাক শুরু করা যায়। অবশ্য স্যুটটি লম্বা ও জোরালো অর্থাৎ ডাকার উপযোগী হওয়া চাই।*

তবে ♠ 10876, ♡ A53, ◇ AJ2, ♣ A53—ধরনের হাতে পর্যাপ্ত ফোঁটা থাকা সত্ত্বেও, ডাক শুরু করা চলে না। কারণ ডাকার উপযোগী কোন লম্বা স্যুট এখানে নেই আর পার্টনারের হাত জঞ্জালের স্তূপ (রাবিশ) হয়ে থাকলে এরকম হাতে তিন পিটের বেশি পাওয়া কঠিন।

---

* অধ্যায়টির শেষের দিকে 'ডাকার উপযোগী স্যুট কি' দেখুন।

॥ ট্রিক ॥

হাতে বাড়তি ফোঁটাসহ ১৩।১৪ ফোঁটা থাকলে স্যুটের ডাক শুরু করা গেলেও সংগে টেককা, সাহেব ও বিবির মতো কয়েকখানা বড়ো তাস না থাকলে ডাক শুরু করা যায় না। কারণ ডাক শুরু করলেই যে ডাক টিকে থাকবে তা ঠিক নয়। তখন বিপক্ষ যদি উপরি-ডাক (ওভার-কল) দিয়ে ডাক কেড়ে নেন, তবে তাঁদের চুক্তি ভঙ্গ করতে হলে সূচনাকারীর হাতে নিশ্চিত পিট পাবার মতো কয়েকখানা বড়ো তাস থাকা দরকার। না থাকলে বিপক্ষ চুক্তিমতো খেলা করে ফেলতে পারেন। তাই যেখানে সূচনাকারী ডাক শুরু না করলে বিপক্ষ হয়তো মুখ খুলতেন না সেখানে গোড়ায় ডেকে বিপক্ষকে উপরি-ডাক দিয়ে চুক্তিমতো খেলা করবার, বিশেষ করে পুরো-গেমের খেলা করবার সুযোগ করে দেওয়া নির্বুদ্ধিতা। এইজন্যে ১৩।১৪ ফোঁটার সংগে কয়েকখানা বড়ো অনার্স না থাকলে গোড়ার ডাক দেওয়া যায় না। এই প্রসংগে রক্ষণাত্মক ট্রিকের (ডিফেন্সিভ ট্রিকের) কথা এসে পড়ে। রক্ষণাত্মক ট্রিক কি দেখা যাক।

সেই সব তাসকে বা তাসের বিন্যাসকে রক্ষণাত্মক ট্রিক বলা হয় যার বা যাদের সাহায্যে যে কোন অবস্থায়, এমন কি বিপক্ষের ডাক টিকে গেলেও পিট পাওয়া যায় বা পিট পাবার ষোলো আনা সম্ভাবনা থাকে। তাসের বিন্যাসের সংগে-সংগে কিভাবে ট্রিকগুলো এসে পড়ে নিচে দেখানো হলো:

A	=	১ ট্রিক
AK	=	২ ট্রিক
AQ	=	১½ ট্রিক
KQx	=	১ ট্রিক
Kx	=	½ ট্রিক*

* এ ছাড়াও কোন স্যুটের QJx-এ আধা ট্রিক ও KJ10-এ এক ট্রিক এবং দুই স্যুটের Qx+Qx-এ আধা ট্রিক ও KJ+Qx-এ এক ট্রিক ধরা হয়। এ সম্বন্ধে পরবর্তী পৃষ্ঠায় বিস্তৃত আলোচনা করা হয়েছে।

তাসের বিভিন্ন বিন্যাসে মোট আটটি রক্ষণাত্মক ট্রিক আছে, যেমন :

১।	২।	৩।
♠ AK=২	♠A+KQx=১+১	♠AQ+Kx=১½+½
♡ AK=২	♡A+KQx=১+১	♡AQ+Kx=১½+½
◇ AK=২	◇A+KQx=১+১	◇AQ+Kx=১½+½
♣ AK=২	♣A+KQx=১+১	♣AQ+Kx=১½+½
মোট ৮	মোট ৮	মোট ৮

এই ট্রিকগুলো দিয়ে সহজে পিট পাওয়া যায়। এই ট্রিক যার হাতে যত বেশি থাকবে তাঁর তাসেব খুঁটি তত বেশি শক্ত হবে। তাই কোন স্যুট ডাকতে হলে দেখতে হবে ১৩।১৪ ফোঁটার সংগে কমপক্ষে ২½ ট্রিক (গড় থেকে সামান্য বেশি) এসেছে কিনা। এলে ডাকাব উপযোগী স্যুটটি 'এক' বলে শুরু কবা যাবে। তখন উপবি ডাক দিয়ে বিপক্ষ ডাক কেড়ে নিলেও তাঁদের পক্ষে পুরো-গেম করা প্রায়ই সম্ভব হয় না।

॥ তাসের বাড়তি মূল্য ॥

হাতে কোন স্যুটের AKQJ থাকলে টেক্কায় ও সাহেবে ছাড়াও সময়-সময় বিবিতে পিট পাওয়া যায়। এমন কি গোলামেও পিট মিলতে পারে। আবার কোন স্যুটের মাত্র QJx ধরনের তাসেও এক পিট মিলবার সম্ভাবনা রয়েছেই। কাজেই বিবি, গোলাম, এমন কি দশ-এরও গুরুত্ব কম নয়।

আবাব বিক্ষিপ্তভাবে থাকলেও বিবি, গোলাম, দশ বা আরও ছোটো তাস পিট পেতে সাহায্য করে। ধরুন, প্রথম দ্বিতীয় তৃতীয় ও চতুর্থ হাত একই পিটে কোন এক স্যুটের যথাক্রমে গোলাম বিবি সাহেব ও টেক্কা খেলেছেন। ফলে, বাকি তাসের মধ্যে দশ-এর মান সবার ওপরে এসে গেল আর পরের বাব দশ দিয়ে পিট পাওয়া সম্ভব হলো।

টেক্কার বা সাহেবের সংগেই থাকুক বা বিচ্ছিন্নভাবেই থাকুক QJx বা Qx বিন্যাসের তাসে সময়-বিশেষে পিট পাওয়া যায় বলে এদের যে কিছু বাড়তি মূল্য (প্লাস ভ্যালু) আছে তা স্বীকার করতেই হবে। তাসের এই বাড়তি মূল্যের জন্যে গোড়ার-ডাক, ফিরতি-ডাক ও প্রতি-ডাক দিতে বা বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিতে সুবিধা হয়।

এই কারণে হাতে কোন স্যুটের QJx থাকলে বা দুই স্যুটের Qx+Qx থাকলে কালবার্টসন বাড়তি আধা ট্রিক করে ধরতে বলেছেন।

বিপক্ষের টেক্কা ও সাহেব খেলা হয়ে গেলে QJx ধরনের তাসে নো-ট্রাম্পের চুক্তিতে অবশ্য এক পিট মিলতে পারে। কিন্তু বিপক্ষের রঙ-এর চুক্তির বিরুদ্ধে অন্য স্যুটের এই তাসের সাহায্যে পিট পাবার ভরসা কমই। QJx ধরনের বিন্যাসের বিবি পিট পাবার অবস্থায় আসতে-আসতেই বিপক্ষ হয়তো স্যুটটির হার-এর তাসগুলো (লুজারগুলো) পাশিয়ে স্যুটটিতে খালি (অফ্) হয়ে গেল। তখন বিবিতে পিট পাবার আর কোন সম্ভাবনাই থাকছে না। তাহলে QJx ধরনের তাসে কোন্ ভরসায় আধা ট্রিক ধরা যাবে, বিশেষ করে স্যুটের চুক্তির বিরুদ্ধে ?

অবশ্য দুই স্যুটের QJx+QJx-এর জন্যে আধা ট্রিক ধরতে আপত্তি নেই।

আবার Qx ধরনের বিন্যাসের বিবিতে পিট পাবার আশা নেই বলতে। তাহলে Qx+Qx-এ আধা ট্রিক ধরার যৌক্তিকতা কোথায় ? যখন এদের বাড়তি মূল্য স্বীকার করা হয়েছে তখন এই জোড়াতালি দেওয়া ট্রিকের আমদানি না করলে দোষের কি হতে পারে ?

QJx বা Qx+Qx ধরনের বিন্যাসে আধা ট্রিক করে ধরলে আরও একটা সমস্যা দেখা দিতে বাধ্য। এতে আধা ট্রিক করে ধরলে মোট ট্রিকের সংখ্যা কখনো নয়-এ কখনো সাড়ে নয়-এ বা দশ-এ গিয়ে দাঁড়াবে। তাসের মধ্যে এই চঞ্চল প্রকৃতির ট্রিকের আমদানি হলে কেউ ডাক শুরু করলে ঠিক-ঠিক ধরা যাবে না তাঁর ট্রিকগুলো কি ধরনেব তাস দিয়ে গঠিত—সেগুলো গোঁজামিল ও জোড়াতালি দেওয়া কিনা। ফলে, পার্টনারদের পক্ষে পরস্পরের হাতের সঠিক মূল্যায়ন করা সম্ভব হবে না। ♡AK+◇QJx ধরনের হাতে আড়াই ট্রিক ধরে যদি কেউ ডাক শুরু করেন আর বাকি তিন হাতেও যদি এই রকম বিন্যাসের আড়াই ট্রিক করে যায় এবং তাঁরাও যদি ডাকতে থাকেন, তবে শেষ পর্যন্ত যাঁর ডাক টিকে যাবে তার দুরবস্থার কথা একবার ভাবুন দেখি! কাজেই অভিজ্ঞতা বাড়ার আগে QJx বা Qx+Qx ধরনের তাসে আধা ট্রিক ধরে না খেলাই ভালো।

আবার একই স্যুটের KJ10 বা দুই স্যুটের KJ+Qx-এর জন্যে কালবার্টসন একটা পুরো ট্রিক ধরতে বলেছেন। তাতেও জটিলতার উদ্ভব হবে।

তাই সাধারণ খেলোয়াড়রা এই ভাবের জটিলতার মধ্যে না গিয়ে প্রথম দিকে দেখানো আট ট্রিক ধরে খেলতে পারবেন। কোন স্যুট দেখাবার সময় তাসের বাড়তি-মূল্যের ওপর গুরুত্ব অরোপ করলেই আসল উদ্দেশ্য সিদ্ধ হবে। প্রতি-ডাকের সময় বা বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দেওয়ার সময় এই বাড়তি-মূল্যের ওপর নির্ভর করলে চলবে।

অবশ্য পাকা খেলোয়াড়েরা এ ধরনের তাসে যে অতিরিক্ত আধা বা পুরো ট্রিক ধরে খেলবেন তা বলাই বাহুল্য। কারণ সময়-বিশেষে এই আট ট্রিক ছ ট্রিকেও পরিণত হয়। যেমন প্রত্যেক হাতে যদি বিভিন্ন স্যুটের টেক্কা, সাহেব ও বিবি বিচ্ছিন্নভাবে জড়ো হয়, তবে এক এক হাতে দেড় ট্রিক করে মোট ছ-ট্রিকই দেখা যায়।

॥ ডাকার উপযোগী স্যুট ॥

নিচের স্যুটগুলো ডাকাব উপযোগী :

১। সব ছয় বা বেশি তাসের স্যুট (তাস ৭৬৫৪৩২ ধরনের হলেও)।

২। সব পাঁচ তাসের স্যুট যদি তার অন্তত একখানা টেক্কা, সাহেব বা বিবি হয়। গোলাম-দশ সমেত যে কোন পাঁচ তাসের স্যুটও ডাকার উপযোগী।

৩। সব চার তাসের স্যুট যদি তার মধ্যে টেক্কা, সাহেব, বিবি ও গোলামের অন্তত দু-খানা থাকে। QJxx হলো চার তাসের ডাকার উপযোগী সবচেয়ে ছোটো স্যুট। তাই A10xx, K10xx, Q10xx প্রভৃতি ধরনের স্যুট গোড়ায় ডাকা যায় না।

নিচের লম্বা স্যুটটি বা লম্বা স্যুটগুলোর যে-কোনটি ডাকার উপযোগী :

৪—৪—৪—১	৫—৫—৩—০
* ৫—৪—৩—১	* ৫—৪—২—২
৫—৪—৪—০	* ৫—৩—৩—২
৫—৫—২—১	৬—৩—২—২

* এই ধরনের বিন্যাস বেশি দেখা যায়।

৬—৪—২—১	৭—২—২—২
৬—৪—৩—০	৭—৩—২—১
৬—৫—১—১	৮—২—২—০
৬—৫—২—০	ইত্যাদি ইত্যাদি*

তাসে ৪—৩—৩—৩ থেকে ১৩—০—০—০ এই ভাবের মোট ৩৯ প্রকার বিন্যাস সম্ভব।

৪—৩—৩—৩ ও ৪—৪—৩—২ বিন্যাসে নো-ট্রাম্পই ঠিক ডাক। তাছাড়া চার তাসের স্যুট ডাকার উপযোগী হলেও তিন ট্রিক বা চোদ্দ ফোঁটা (প্রকৃত) না থাকলে কোন চার তাসের স্যুট শুরু করা যায় না। আবার চার তাসের কোন স্যুট ডাকতে হলে সাধারণত হাতে ডাকার উপযোগী দুটো স্যুট থাকা উচিত।

কোন স্যুটের ডাক শুরু করার পর পার্টনারের যে কোন ধরনের সাড়া শুনে স্যুটটি যদি আবার ডাকা না যায়, বা ডাকার মতো অন্য স্যুট যদি না থাকে, বা পার্টনারের স্যুট যদি সমর্থন করা না যায়, বা ফিরতি ডাকে যদি আশাব্যঞ্জক ২ নো-ট্রাম্প বলার মতো তাস না থাকে, তবে পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা থাকা সত্ত্বেও ডাক শুরু করা যায় না। কাজেই নিচের হাত দু'খানা ডাকার উপযোগী নয়:

১।		২।	
	♠Q32		♠965
	♡10764		♡AJ86
	◇AK32		◇A65
	♣A4		♣A43

॥ কখন কি ডাক ॥

তাসের ৪—৩—৩—৩ বা ৪—৪—৩—২ ধরনের বিন্যাসকে সুষম বা নো-ট্রাম্প বিন্যাস বলা হয়। এ ধরনের বিন্যাসে হাতে ১৬ থেকে ১৮ ফোঁটা বা ৩½ থেকে ৪ ট্রিক থাকলে নো-ট্রাম্প ডাক শুরু করতে হবে। এর চেয়ে কম বা বেশি ফোঁটা ও ট্রিক থাকলে কি করতে হবে তা পরে বিস্তৃতভাবে আলোচনা করা হয়েছে।

---

* শেষের হাতগুলোতে বিন্যাস খামখেয়ালি হয়েছে।

তাসের ৪—৩—৩—৩, ৪—৪—৩—২ ও ৪—৪—৪—১ মাত্র এই তিনটি বিন্যাস ছাড়া অন্য যে-কোন বিন্যাসে অন্তত একটা স্যুট পাঁচ বা বেশি তাসের দ্বারা গঠিত হবেই। হাতে কমপক্ষে ১৩ ফোঁটাসহ আড়াই ট্রিক থাকলে ডাকার উপযোগী স্যুটটি বা ডাকার মতো দুটো স্যুট থাকলে তার একটি 'এক' বলে ডাকা যাবে। কি ধরনের হাতে কোন স্যুটটি শুরু করতে হবে তা পরের অধ্যায়ে বিস্তৃতভাবে আলোচিত হয়েছে।

॥ ট্রিকের গুরুত্ব ॥

স্যুটের ডাক শুরু করার সময় কমপক্ষে ২½ ট্রিক না থাকলে পরে অনেক ক্ষেত্রে বেশ মুশকিলে পড়তে হয়। আপনার প্রত্যেকটি কথা থেকে আপনার হাতে কি ধরনের তাস আছে তা পার্টনার আঁচ করবেন। আপনি মুখ খুললেই তিনি ধরে নেবেন যে, আপনি অনায়াসে কয়েকটি পিট নিতে পারবেন। তখন ভালো তাস থাকলে তিনি হয় গেমের বা স্লামের চুক্তি করবেন, কিংবা ডাবল দিয়ে বিপক্ষকে ঘায়েল করবেন। ধরুন, অনেকগুলো কমতি (ডাউন) পাবার আশায় তিনি বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিলেন। কিন্তু পরে দেখা গেল আপনার হাতে যথেষ্ট ফোঁটা থাকা সত্ত্বেও ট্রিকের অভাবে একটা পিটও নিতে পারলেন না, আপনার কাছে ন্যায্যভাবে যা তিনি আশা করেছিলেন তার কিছুই নেই আপনার। সুতরাং কম ট্রিকে ডাক শুরু করায় মারাত্মক কিছু ঘটে গেল। আপনি শুরুতে মুখ না খুললে তিনি হয়তো ডাবলও দিতেন না বা গেমেরও চুক্তি করতেন না। নিচের বাঁটটি ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন:

বাঁটটিতে নিশ্চিত পিট পাবার মতো তাস (প্রাইমারি কন্ট্রোল) নর্থের কি আছে একবার খুঁজে দেখুন। বাড়তি ফোঁটাসমেত মাত্র ১৩ ফোঁটায় নর্থ ডাক শুরু করার পর বিপক্ষ চারটে ইস্কাপন ডেকেছেন আর ২½ ট্রিক-সহ ১৩ ফোঁটায় খুব জোরালো হাতে অনেকগুলো কমতি (ডাউন) পাবার আশায় সাউথ ডাবল দিয়েছেন। কিন্তু খেলার শেষে দেখা যাবে নর্থ-সাউথ কোনমতেই দু-পিটের বেশি পাচ্ছেন না। অপর্যাপ্ত ট্রিকের হাতে নর্থ ডাক শুরু করায় এই বিপর্যয়। বিপর্যয় রোধ করতে গিয়ে নর্থ এখন পাঁচটা হরতন ডাকলে তাঁদের কম করে তিনটে কমতি হবেই।

নর্থের গোড়ার ডাকের পর নিজের হাত দেখে ও বিপক্ষের ডাক শুনে সাউথ নিশ্চয়ই ধরবেন যে, ইস্কাপনের কোন ট্রিক নর্থের নেই, কিন্তু হরতনের সাহেবের সংগে রুইতনের টেক্কা ও চিড়িতনের টেক্কা আর সাহেব এই তিনখানা বড়ো তাসের অন্তত দু'খানা তাঁর আছে (এবং থাকাই উচিত)। সে বিষয়ে নিশ্চিত হয়েই সাউথ বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিয়েছিলেন। কিন্তু তার কোনটাই নর্থের নেই।

তাহলে দেখা যাচ্ছে, ১৩ ফোঁটা থাকলেও এই ভাবের হাতে নর্থের ডাক শুরু করার কোন যৌক্তিকতা নেই। তিনি না ডাকলে বিপক্ষও খুব সম্ভব মুখ খুলতেন না।

কাজেই ডাক শুরু করে যুদ্ধ-ঘোষণা করতে হলে ফোঁটার সংগে ট্রিকও গুণতে হবে, কোন স্যুট ডাকতে হলে ১৩ ফোঁটার সংগে ২½ ট্রিক থাকতে হবে। তাই ২½ ট্রিকই হবে স্যুট ডাকার যোগ্যতা অর্জনের নিম্নতম নিরিখ। সৈন্য বেশি থাকা খুবই ভালো, কিন্তু লড়বার মতো অস্ত্রশস্ত্র না থাকলে যুদ্ধ জিতবেন কি করে? রক্ষণাত্মক ট্রিকগুলো এক-একখানা একাঘ্নী অস্ত্র।

তাই চারটে টেক্কা ও চারটে সাহেবের মধ্যে কমপক্ষে দুটো না পেলে গোড়ায় ডাকা উচিত নয়। ♠QJ1098, ♡Q, ◇QJ, ♣QJ1087—হাতখানায় পর্যাপ্ত ফোঁটা থাকলেও ডাকার উপযোগী নয়। অবশ্য ১৪টি প্রকৃত ফোঁটা থাকলে যে-কোন ধরনের হাতে ডাকা যায়।

তবে একথা স্বীকার না করে উপায় নেই যে, হাতে ১৩।১৪ ফোঁটা এলে প্রায়ই ২½ ট্রিক বা তার বেশি হয়েই যায়। পরের পৃষ্ঠার হাতগুলো দেখুন।

১।	♠ AJ52	২।	♠ AK653	৩।	♠ 875
	♡ A43		♡ K8৩		♡ Q102
	◇ A76		◇ 742		◇ AQ3
	♣ 984		♣ Q10		♣ A864

প্রথম হাতে ১৩ ফোঁটাসহ ৩ ট্রিক, দ্বিতীয় হাতে ১৩ ফোঁটাসহ ২½ ট্রিক ও তৃতীয় হাতে ১২ ফোঁটাসহ ২½ ট্রিক এসেছে। তৃতীয় হাতে ডাক শুরু করার মত পর্যাপ্ত ফোঁটা না থাকলেও সব হাতেই পর্যাপ্ত ট্রিক আছে।

॥ ফোঁটার গুরুত্ব ॥

একই হাতে চারটে টেক্কা ও চারটে সাহেব থাকলে মোট আট ট্রিক পাওয়া হয়, কিন্তু ফোঁটার সংখ্যা দাঁড়ায় আঠাশে। সবগুলো ট্রিক পাওয়া সত্ত্বেও (অন্য ধরনের জোড়াতালি দেওয়া ট্রিক এখানে ধর্তব্য নয়) এই হাতে সব পিট মিলবে না। কারণ সব ট্রিক পাওয়া গেলেও সব ফোঁটা আসেনি। এ থেকে ফোঁটার গুরুত্ব যে কতখানি তা বেশ বোঝা যায়। সেই কারণে ডাক শুরু করার আগে যেমন ট্রিক গুণতে হবে তেমনি ফোঁটারও হিসেব করতে হবে, যদি পর্যাপ্ত ফোঁটা না আসে তবে গোড়ার ডাক দেওয়া যাবে না।

ট্রিকের ও ফোঁটার হিসেব করে ডাক শুরু করলে খেলোয়াড়দের যে বিপদে পড়তে হবে না তা জোরের সংগেই বলা যায়। তাই ট্রিক ও ফোঁটা, দুই-ই গুণে মুখ খুলতে পাঠকদের উপদেশ দিচ্ছি। এই নিয়ম অনুসারে চললে তাঁরা কখনো অযথা হোঁচট খাবেন না।

॥ কম ফোঁটায় ও ট্রিকে ডাক ॥

তবে মেজর স্যুট দুটো সুরক্ষিত থাকলে, অর্থাৎ স্যুট দুটোর দু-একখানা বড়ো তাসসহ তিন-চারখানা তাস থাকলে পার্টনার হয়তো কিছু পেয়ে থাকবেন, এই ভরসায় সময়-বিশেষে কিছু কম ফোঁটায় ও ট্রিকে ডাক শুরু করা চলে। তখন পুরো-গেম না হলেও আংশিক গেম হবার সম্ভাবনা থাকে। অবশ্য পার্টনারের হাত দুর্বল হলে আংশিক গেমও হয় না, হয়তো বিপক্ষই ডাক পেয়ে যান। তবে তাতে আশংকার বিশেষ কিছুই থাকে না। কারণ মেজর স্যুটে দখল (কণ্ট্রোল) থাকায় বিপক্ষ

মেজর স্যুটে পুরো-গেম করতে সাধারণত সমর্থ হয় না। আর মাইনর স্যুটে যখন তখন পুরো-গেম করা কারো পক্ষে সহজ নয়।

। চতুর্থ হাতে ডাক শুরু ।

অনেকের ধারণা, যত ট্রিকে ও ফোঁটায় প্রথম অবস্থানে ডাকা যায়, দ্বিতীয়, তৃতীয় বা চতুর্থ অবস্থানে ডাক শুরু করতে তার চেয়ে ক্রমশ বেশি ট্রিক ও ফোঁটা দরকার। এটা একটা ভুল ধারণা। ডাকার উপযোগী তাস নেই বলে আপনার পার্টনার হয়তো পালা মতো রা কাড়েননি, কিন্তু তাঁর হাত গড হাত থেকে ভালোও হওয়া অসম্ভব নয়। কাজেই নিয়ম-মতো ফোঁটা ও ট্রিক থাকলে পরের দিকের যে-কোনে অবস্থানে আপনি ডাক শুরু করতে পারবেন। পার্টনার বিশেষ কিছু না পেলেও এতে ভয়ের কিছুই নেই। কারণ বোঝাই যাচ্ছে বিপক্ষও দুর্বল। তবে মেজর স্যুট দুটো সুরক্ষিত না থাকলে চতুর্থ হাতে ডাক শুরু করতে হলে একটু ভেবে দেখতে হবে বৈকি! মুমূর্ষু বাঁটটাকে জীইয়ে রাখবেন কেন, সে-কথা আপনাকে একবার ভাবতে হবে না? কাজেই একটু বেশি ফোঁটা ও ট্রিক না পেলে বা তাসের একটু বিশেষত্ব (স্পেশাল ফিচার) না থাকলে চতুর্থ হাতে ডাক শুরু করা ঠিক নয়। নীচের তাসে চতুর্থ হাতে অনায়াসে হরতন ডাকা চলবে :

১। ♠ K J 10, ♡ A Q 10 9 5, ◇ K 10 6, ♣ 10 9
২। ♠ J 10, ♡ K Q 10 9 8, ◇ A Q 10 8 7, ♣ 10

। তৃতীয় হাতে ডাক শুরু ।

কেউ কেউ বলেন, দুর্বল হাত থাকলেও তৃতীয় অবস্থানে ডাক শুরু করা চলে। কালবার্টসন এঁদের অন্যতম। এঁদের মতে এরূপ ডাকের দ্বারা বিপক্ষকে ভয় দেখানো হয় আর পার্টনারের লীড দিতেও সুবিধা হয়। কিন্তু এ-ধরনের যুক্তি আদৌ ধোপে টেকে না। এ যেন যাত্রার দলের তলোয়ার নিয়ে ঘুমন্ত সিংহকে দ্বন্দ্বযুদ্ধে আহ্বান করা। তাস বেঁটে আপনার পার্টনার পাশ দিয়েছেন। তাঁর হাতে যে ২½ ট্রিকসহ ১৩ ফোঁটা নেই তা বুঝতেই পারছেন। কারণ তা থাকলে তিনি নিশ্চয়ই বোবা সাজতেন না। আপনিও গড হাত পেয়েছেন। কাজেই ট্রিক ও ফোঁটাগুলোর বেশির ভাগ না হলেও অন্তত অর্ধেক বিপক্ষের তাসের মধ্যে উঁকিঝুঁকি মারছেই। তাহলে আপনি ১½

বা ২ ট্রিকসহ ১০।১১ ফোঁটা নিয়ে কিসের ভরসায় তৃতীয় হাতে ওঁদের খোঁচাতে সাহসী হচ্ছেন ? আপনি চুপ করে গেলে চতুর্থ হাতও পাস দিতে পারেন। তাই এ অবস্থায় মুখ খুলে চতুর্থ হাতকে উপরি-ডাক (ওভার-কল) দেয়ার সুযোগ দেয়া কেন ?

আবার, ভালো তাস থাকলে আপনার ধমকে চতুর্থ হাত কি চুপ করে যাবেন ? আর আপনি পাস দেয়ার পর চতুর্থ হাত যদি ডাকেনও তখন আপনি পালামতো ডেকে পার্টনারকে লীড দেয়ার সুযোগ করে দিতে পারবেনই।

তাছাড়া তৃতীয় হাতে ডাক শুরু করলে আপনার হাত সম্বন্ধে পার্টনারের যে আশাপ্রদ ধারণা জন্মাবে তা থেকে কী করে তাঁকে নিবৃত্ত করবেন ? কী করে তাঁকে বোঝাবেন যে, আপনার ১½ বা ২ ট্রিকের বেশি নেই ? বিপক্ষকে ধোঁকা দিতে গিয়ে নিজের পার্টনারই যে আপনার ধোঁকার 'শিকার' হবেন। তাই দুর্বল তাসে তৃতীয় হাতে ডাক শুরু করা কোনমতেই সমর্থনযোগ্য নয়।*

। দ্বিতীয় হাতে ডাক শুরু ।

বরং কম ট্রিক ও ফোঁটা নিয়ে দ্বিতীয় অবস্থানে ডাকা যেতে পারে। কারণ তখনো তাঁর পার্টনার 'জীবিত' আছেন, কিন্তু তাঁর হাতের তাসে

---

* চতুর্থ অধ্যায়ে 'ত্রুটিপূর্ণ ডাকের নমুনায়' প্রথম ঘরের ডাকগুলো দেখুন। সেখানে প্রথম ও দ্বিতীয় হাত পাস দেয়ার পর তৃতীয় হাত ১♠ ডেকেছিলেন এবং তাতে ডাবল হয়েছিল। তারপর প্রথম হাত রি-ডাবল করেছিলেন। তাঁদের যদি ১♠-এর চুক্তিতে খেলতে হতো তবে তাঁদের কত খেসারত দিতে হতো দেখুন। বিপক্ষ ভুল না খেললে তাঁরা দু-পিটের বেশি পেতেন না। ফলে ভালনারেবলে তাঁদের ২৮০০ খেসারত দিতে হতো। প্রথম হাতের রি-ডাবলের পর তৃতীয় হাত বিপদ এড়ানোর জন্যে অন্য স্যুট দুই-এর ঘরে ডাকলেও তাঁরা রেহাই পেতেন না। বিপক্ষকে ধোঁকা দিতে গিয়ে নিজেরা কী বিপদে পড়েছিলেন তা একবার ভেবে দেখুন।

একটু বিশেষত্ব না থাকলে পর্যাপ্ত ফোঁটা ও ট্রিক থাকা সত্ত্বেও চতুর্থ হাতে তিনি পাস দিতেও পারেন। ফলে একটা নিশ্চিত গেম নষ্ট হয়ে যেতে পারে পারে। কাজেই সময় বিশেষে কম ফোঁটা ও ট্রিক থাকা সত্ত্বেও দ্বিতীয় হাতে ডাকা চলে, কিন্তু কক্ষনো তৃতীয় হাতে নয়।

তবে বিপক্ষের আংশিক গেম থাকলে কোন অবস্থানে দুর্বল হাত নিয়ে ডাক শুরু করা ঠিক নয়। নিজেদের আংশিক গেম থাকলে অবশ্য করা যেতে পারে। আবার বিপক্ষের পুরো-গেম থাকলে তাঁদের ধোঁকা দেয়ার জন্যে সময় বিশেষে দুর্বল হাতে ডাক শুরু করে নিশ্চিত রাবার থেকে তাঁদের বঞ্চিত করা যায়। কারণ তখন পুরো-গেমের চুক্তি করতে তাঁরা স্বভাবত ইতস্তত করেনই। সে অবস্থায় তৃতীয় অবস্থানেও ডাকা চলে। তবে অভিজ্ঞতা না-বাড়া পর্যন্ত এ ভাবের ঝুঁকি নেয়া ঠিক নয়।

। অপটিমাম বিড ।

নিজেদের দু-হাতের শক্তি অনুযায়ী সর্বোচ্চ ডাককে 'অপটিমাম বিড' বলা হয়। প্রতিযোগিতামূলক ডাকের সময় দু-পক্ষেরই ডাক নিখুঁত হলে যেখানে ডাক থামে সেই ডাককে অপটিমাম বিড বলে। অপটিমাম বিডের ওপরে ডাক উঠলে লাভের পরিমাণের চাইতে হার-এর পরিমাণ বেশি হয়। প্রতিযোগিতামূলক ডাকের সময় তাই অপটিমাম বিডের নীচে থামা বা ওপরে ওঠা চলে না। বিপক্ষের স্লাম (এমন কি গেমও) বন্ধ করার জন্যে দু-একটা কমতির ঝুঁকি নিয়ে ডাকলে সেই ডাককেও অপটিনাম বিড বলা যায়। ডুপ্লিকেট ব্রিজে অপটিমাম বিড দিতেই হবে।

। অনুকূল বিন্যাস ।

পার্টনারের একই পরিমাণ ফোঁটার হাত কখনো বা; সূচনাকারীর হাতের সংগে ভালো মিল খায় আর কখনো বা বিন্যাসের দরুন মিল খায় না। সূচনাকারীর ডাকের সংগে সংগতি রেখে পার্টনারের হাত মিল খেলে তাঁর হাতের বিন্যাসকে অনুকূল বিন্যাস বলা হয়। আর মিল না খেলে একই মূল্যের হাত হওয়া সত্ত্বেও বিন্যাসটিকে প্রতিকূল বিন্যাস বলা হয়। তাই অনুকূল বিন্যাসের তাসে একটু কম ট্রিক ও ফোঁটার হাতে গেম এমন কি স্লামও করা সম্ভব হয় যা প্রতিকূল বিন্যাসে সম্ভব হয় না। সূচনাকারীর ডাকা-সুটে ভালো সমর্থনসহ অন্য এক-আধটা সুটে ছুট

(ভয়েড) বা একক-তাস (সিঙ্গলটন) হলে, বা অন্য একটা লম্বা জোরালো স্যুট থাকলে পার্টনারের হাতকে অনুকূল বিন্যাসের হাত বলা যাবে। নীচের সাউথের হাত দু-খানা তাঁর পার্টনার নর্থের হাতের সংগে মিলিয়ে দেখুন :

নর্থ		সাউথ		সাউথ
♠ A 10 5 3	ক)	♠ 6	খ)	♠ 6 4 2
♡ A K 10 7 6		♡ Q 9 5 4		♡ Q J 5 4
◇ 5		◇ A 7 6 3 2		◇ Q 8 6
♣ K 10 4		♣ Q J 2		♣ A 9 2

সাউথের দুটো হাতেই একটা টেক্কা, দুটো বিবি ও একটা করে গোলাম আছে। কিন্তু 'ক' হাতে অনুকূল বিন্যাসের জন্যে হরতনে ওদের গেম তো হবেই, স্লামও হতে পারে। কিন্তু 'খ' হাতে চারটে হরতনের খেলা হবে না বা তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলাও সম্ভব নয়।

তাই অনুকূল বিন্যাসের হাতে অনেক সময় একটু কম ট্রিকে ও ফোঁটায় গেমের বা স্লামের চুক্তি করা যায়।

তৃতীয় অধ্যায় | স্যুটে এক-এর ডাক

তাস বিলির পর তেরখানা তাস দেখে কেউ একটা নো-ট্রাম্প থেকে সাতটা নো-ট্রাম্প, একটা ইস্কাপন, হরতন, রুইতন, চিড়িতন থেকে সাতটা ইস্কাপন, হরতন, রুইতন বা চিড়িতন ডাকতে পারেন বা সোজাসুজি 'নো বিড' বলে চুপ করেও যেতে পারেন। কখন কি বলতে হবে, কিসে ক'টা ডাকতে হবে তা হাতের তেরখানা তাসই তাঁকে বাত্‌লে দেবে। কিন্তু তাসের নির্দেশ না মেনে তিনি যদি আবোল-তাবোল যা খুশী ডাকতে থাকেন, তবে হয় হাতের তাস ক-খানা আলগোছে টেবিলের ওপর রেখে তাঁর পার্টনার ক্লাবের দরজা দিয়ে নিঃশব্দে বেরিয়ে যাবেন, না-হয় তাস ফেলে তাঁকেই দরজার খোঁজ করতে হবে। কারণ ব্রিজের আসরে তিনি অপাঙ্‌ক্তেয় হয়ে পড়বেন।

ডাকের বিভিন্ন পদ্ধতিতে বিভিন্ন ধরনের হাতে স্যুটে এক-এর ডাক শুরু করা হলেও অভিজ্ঞতা থেকে দেখা গেছে যে, হাতে ২½ ট্রিকসহ ১৩।১৪ ফোঁটা থাকলে ডাকার উপযোগী স্যুটটি 'এক' বলে শুরু করা

যায়।* তাই তাস পেয়েই প্রথমে দেখতে হবে প্রয়োজনীয় ট্রিক ও ফোঁটা এসেছে কিনা। যদি কমপক্ষে ২½ ট্রিকসহ ১৩ ফোঁটা এসে থাকে তবে ডাকার উপযোগী স্যুটটি 'এক' বলে শুরু করতে হবে, ডাকার মতো একাধিক স্যুট থাকলে তার একটা ডাকা যাবে। ডাকার উপযোগী স্যুট কি, আর ট্রিক ও ফোঁটা কিভাবে গুণতে হয় তা দ্বিতীয় অধ্যায়ে দেখানো হয়েছে। ২½ ট্রিক থেকে ৪½ ট্রিক বা ১৩ ফোঁটা থেকে ২০ ফোঁটা পর্যন্ত এইভাবে ডাকতে হবে।

বলাই বাহুল্য, হাতে ২½ ট্রিক বা ১৩ ফোঁটার কম থাকলে সাধারণত পাস দিতে হবে। হাতে ৪½ ট্রিক বা ২০ ফোঁটার বেশি থাকলে কী ডাকতে হবে তা পঞ্চম অধ্যায়ে বলা হয়েছে।

। প্রস্তুতি-পর্ব ।

প্রস্তুতি-পর্ব (প্রিন্সিপল-অব-প্রিপেয়াডনেস) বলে ব্রিজে একটা কথা আছে। আপনি ডাক শুরু করলেই আপনার পার্টনার 'হ্যাঁ, না' একটা কিছু বলবেনই। তাঁর সম্ভাব্য উত্তর কী হতে পারে, তিনি বা বিপক্ষ কী ডাকলে পরেরবার কী বলে আপনি ফিরতি-ডাক দেবেন—সে-সব ভেবে আপনাকে আগের থেকে প্রস্তুত থাকতে হবে। নিয়ম হচ্ছে, আপনার স্যুটটি দু-বার ডাকার উপযোগী না হলে পরেরবার ডাকার মতো দ্বিতীয় স্যুট থাকতে হবে। তা না থাকলে পার্টনার যে স্যুট ডাকবেন সেই স্যুট সমর্থনের উপযোগী তাস, অন্যথায় আশাব্যঞ্জক দুটো নো-ট্রাম্প ডাকার মতো জোরালো হাত থাকতে হবে। মোট কথা, পার্টনারের সাড়ার পর আশা-ব্যঞ্জক ফিরতি-ডাক দেয়ার মতো কিছুই না থাকলে পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা থাকা সত্ত্বেও সব সময়ে ডাক শুরু করা যায় না।

আবার ডাকার মতো দুটো স্যুট থাকলে তার বিশেষ কোনটি প্রথমে ডাকলে পরেরবার অপরটি হয়তো এক বা দুই-এর ঘরেই দেখানো যায় আর কম পরিসরের মধ্যে স্যুট দুটোর একটাতে পার্টনারের অগ্রাধিকার

---

* কালবার্টসন পদ্ধতি ও লেডাবার টু-ক্লাব পদ্ধতিতে ২½ ট্রিক থাকলে আর অ্যাকল পদ্ধতিতে সময় বিশেষ মাত্র ১½ ট্রিকেও স্যুটের ডাক শুরু করা হয়। পঞ্চদশ অধ্যায়ে বিভিন্ন পদ্ধতির আলোচনা করা হয়েছে।

জানা সম্ভব হয়। তাতে সুবিধামতো চুক্তি করা সহজ হয়। তাই একটু ভেবে-চিন্তে সুট দুটোর একটা প্রথমে শুরু করতে হয়।

ডাকার আগে এসবের বিচার বিবেচনাকে 'প্রস্তুতি-পর্ব' বলা যায়। ধরুন, ♠Q10, ♡8653 ◇AK54, ♣A72—এই হাতে আপনি একটা রুইতন বললেন। এরপর পার্টনার যদি একটা ইস্কাপন ডাকেন, তবে পরের-বার আপনি কী বলবেন? দ্বিতীয় চক্করে বলার মতো কিছুই নেই বলে এ-ধরনের হাতে গোড়ার ডাক দেয়া যায় না, যদিও ট্রিক ও ফোঁটা পর্যাপ্তই এসেছে।

। এক-এর ডাকের তাস ।

নীচের যে কোন হাতে একটা হরতন ডাকা যাবে :

১।	২।	৩।
♠ K8	♠ A107	♠ A102
♡ AKJ97	♡ KJ985	♡ AQ765
◇ Q109	◇ AQ10	◇ Q103
♣ 764	♣ K9	♣ 64

তবে ♠ A76, ♡A86, ◇ A32, ♣ J1032-এর মতো হাতে শুরুতে ডাকা যায় না। কারণ পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা থাকা সত্ত্বেও এখানে ডাকার উপযোগী কোন সুট নেই। এ একখানা ভালো প্রতি-ডাকের হাত। পার্টনার কোন ডাক শুরু করতে সমর্থ হলে এ হাতের সাহায্যে একটা পুরো গেম হওয়া সম্ভব। কাজেই এ-ধরনের হাতে সোজাসুজি পাস দিয়ে পার্টনার কিছু ডাকেন কিনা তার অপেক্ষায় থাকতে হবে।

ডাক টিকে গেলে দু-জন পার্টনারের ছাব্বিশখানা তাস দিয়েই ঘোষককে খেলতে হবে। তাই ডাক, প্রতি-ডাক ও ফিরতি-ডাকের মারফত ঠিক করতে হবে দু-জনের হাতের কোন্ সুইটি বেছে রঙ করলে সহজেই চুক্তিপূরণ করা যাবে আর বেশি পয়েন্ট মিলবে। কাজেই যত কম পরিসরের মধ্যে দু-জনের হাতের খবর আদান-প্রদান করা যায় ততই সুবিধাজনক নয় কি?

নীচের ডাকগুলো লক্ষ্য করুন :

	নর্থ	সাউথ		নর্থ	সাউথ
১।	১♠	২♡	২।	১◇	১♡
	৩◇	৪♣		১♠	২♣

লক্ষ্য করুন, প্রথম ক্ষেত্রে পরস্পরের হাতের খবর জানাতে ডাক চার-এর কোঠায় উঠে গেছে, কিন্তু দ্বিতীয় ক্ষেত্রে একই সংবাদ দু-এর কোঠায় থাকতেই জানানো সম্ভব হয়েছে। এ সম্বন্ধে পরে বিস্তৃতভাবে বলা হয়েছে।

। দুর্বল হাতে ডাক ।

প্রশ্ন উঠতে পারে, ২½ ট্রিকসহ ১৩ ফোঁটার কমে কি ডাক শুরু করা চলবে না? কেন চলবে না? মেজর স্যুট দুটোয় দখল (কণ্ট্রোল) থাকলে ২ ট্রিক বা ১১।১২ ফোঁটার হাতেও ডাকা চলে। তবে সেটি ব্যতিক্রম, সাধারণ নিয়ম নয়।*

নীচের হাতগুলো দেখুন:

১।	♠ K105,	♡ KJ987,	◇ A85,	♣ 65
২।	♠ K10875,	♡ KQ10,	◇ J102,	♣ 32
৩।	♠ K106,	♡ AK8752,	◇ 76,	♣ 52
৪।	♠ 654,	♡ A84,	◇ AK52,	♣ J102
৫।	♠ A108,	♡ QJ1065,	◇ K109,	♣ 74

প্রথম হাতে স্বচ্ছন্দে একটা হরতন বলা যাবে। ট্রিকের অভাব আর পিট পাবার মতো তাসের সংখ্যা বড্ড কম বলে দ্বিতীয় হাতখানা ডাকার উপযোগী নয়। তৃতীয় হাতখানা একবার কেন, দু-বার হরতন ডাকার পক্ষে যথেষ্ট। ট্রিকে সমৃদ্ধ হলেও পিট পাবার মতো তাসের সংখ্যা কম আছে আর ডাকার মতো চার-তাসের স্যুট দু-টা নেই বলে চতুর্থ হাতখানা ডাকার অনুপযোগী। পঞ্চম হাতে অনায়াসে একটা হরতন ডাকা চলবে যদিও মাত্র ১১ ফোঁটা এসেছে।

আবার দু-রঙা হাত (টু-স্যুটার হ্যাণ্ড) হলে, অর্থাৎ ডাকার মতো দুটো লম্বা স্যুট থাকলে বা নিজেদের আংশিক গেম থাকলে কম ট্রিকে ও ফোঁটায় ডাকা যায়। তবে খেয়াল রাখতে হবে, বিপক্ষের আংশিক গেম থাকলে দুর্বল হাতে কোন মাইনর স্যুট শুরু করা যায় না।

---

* কী রকম হাতে ডাক শুরু করা যাবে আর কখন ডাকা যাবে না তার সীমারেখা টানা কঠিন। 'মার্জিনাল' হাতে তাই নিজের বিচার-বিবেচনার ওপর নির্ভর করা চলে।

।ডাকার উপযোগী দুটো সুট।

ডাকার উপযোগী দুটো সুট থাকলে তার যে সুটটিতে পার্টনারের সমর্থন থাকে সেই সুটে খেলার চুক্তি করলে সুবিধা হয় এবং চুক্তিপূরণ করাও সহজ হয়। তাই দুটো সুটই ডেকে দেখতে হবে পার্টনার কোন্‌টা চাচ্ছেন, কোন্‌টায় তাঁর অগ্রাধিকার জানাচ্ছেন। কিন্তু কোন্ সুটটি আগে ডাকতে হবে? সুট দুটোর দৈর্ঘ্যও সমান না হতে পারে। পার্টনারকে সে খবরও বা কিভাবে জানানো যাবে?

দুটোই সমান দৈর্ঘ্যের হলে উঁচু মানের সুটটি আগে ডাকতে হয়। হরতনের আগে ইস্কাপন, রুইতনের আগে হরতন, চিড়িতনের আগে রুইতন, হরতন বা ইস্কাপন ডাকাই নিয়ম। কারণ উঁচু মানের সুটটি আগে ডাকলে পরেরবার দুই-এর ঘরে ছোটোটি জানানো যায়। ফলে দুই বা তিন-এর কোঠার মধ্যেই পার্টনার তাঁর অগ্রাধিকার জানাতে সমর্থ হন। দুর্বল হাতে বেশি ওপরে উঠে অগ্রাধিকার জানাতে তিনি ইতস্তত করতে পারেন। তাই এই নিয়ম।

নীচের হাতগুলো দেখুন:

১।		২।		৩।	
	♠ AKJ65		♠ 76		♠ AQ1082
	♡ K7		♡ AKQ76		♡ AJ1054
	◇ KQJ97		◇ 5		◇ 6
	♣ 4		♣ AQJ84		♣ 54

প্রথম হাতে একটা ইস্কাপন বলুন। প্রতি-ডাকে পার্টনার হয়তো দুটো চিড়িতন বলবেন। তাহলে ফিরতি-ডাকে আপনি দুটো রুইতন বলতে পারবেন। পার্টনার তখন দুটো ইস্কাপন বা তিনটে রুইতন ডেকে তাঁর অগ্রাধিকার জানতে পারবেন।

দ্বিতীয় হাতে আপনি একটা হরতন বলবেন। তখন পার্টনার একটা ইস্কাপন বললে আপনি দুটো চিড়িতন বলতে পারবেন। তিনি তখন দুটো হরতন বা তিনটে চিড়িতন ডেকে তাঁর অগ্রাধিকার জানাতে পারবেন। প্রথমবার একটা ইস্কাপন না বলে পার্টনার যদি দুটো রুইতন বলেন তবে আপনাকে বলতে হবে তিনটে চিড়িতন। এই হাতখানা এমন দুর্বল নয় যে, তিন-এর ঘরে নতুন সুট দেখাতে পারবেন না। চিড়িতন না চাইলে পার্টনার অনায়াসে তিনটে হরতন বলতে পারবেন।

তৃতীয় হাতে একটা ইস্কাপন বললে পার্টনার হয়তো দুটো রুইতন বলবেন। আপনি তখন সহজেই দুটো হরতন বলতে পারবেন। হরতনে অগ্রাধিকার না থাকলে পার্টনার দুটো ইস্কাপন বলতে পারবেন। আবার হরতনে অগ্রাধিকার থাকলে একটু আশাপ্রদ হাতে তিনি তিনটে হরতন বলবেন আর দুর্বল হাতে পাস দিতে পারবেন।

কিন্তু তৃতীয় হাতে শুরুতে হরতন ডাকলে, পার্টনারের রুইতন বা চিড়িতন ডাকের পর দুটো ইস্কাপন বলে আপনাকে ইস্কাপন স্যুটটি দেখাতে হবে। তার ফল শুভ না হতে পারে। কারণ পার্টনার ইস্কাপন না চাইলে আর হরতন তাঁর পক্ষে 'মন্দের ভালো' হলে অনিচ্ছাসত্ত্বেও তাঁকে তিনটে হরতন বলতে হবে। তাতে ডাক অনাবশ্যক ওপরে উঠে যাবে।

তবে ♠AK54, ♡532, ◇76, ♣AQ87-ধরনের হাতে প্রথমে চিড়িতন ডাকতে হয়। কারণ প্রতি-ডাকে পার্টনার একটা হরতন বা একটা রুইতন বললে স্যুচনাকারী এক-এর ঘরেই ইস্কাপন ডাকতে পারেন। কিন্তু প্রথমেই একটা ইস্কাপন ডাকলে পার্টনারের প্রতি-ডাকের পর স্যুচনাকারীকে তিন-এর কোঠায় চিড়িতন দেখাতে হয়। তাতে ডাক অহেতুক উঁচুতে উঠে যায়।

দুটো সমান দৈর্ঘ্যের স্যুটের বেশি জোরালোটিই যে আগে ডাকতে হবে—তা ঠিক নয়। দেখতে হবে কোন্‌টির সংগে পার্টনারের হাতের মিল থাচ্ছে।

ডাকার উপযোগী স্যুট দুটোর দৈর্ঘ্য সমান না হলে দীর্ঘতরটি আগে ডাকতে হয়। পরে হ্রস্বতরটি পর পর দু-বার ডাকলে পার্টনার বুঝতে পারেন যে, প্রথম স্যুটটি দীর্ঘতর। সে-ক্ষেত্রে স্যুটের কৌলীন্য বিবেচ্য নয়।

নীচের ডাকগুলো লক্ষ্য করুন :

	নর্থ	সাউথ		নর্থ	সাউথ
১।	১♡	২♣	২।	১◇	১♡
	২♠	৩◇		২♣	২♡
	৩♠			৩♣	

প্রথম বাঁটে হরতনের আর দ্বিতীয় বাঁটে রুইতনের দৈর্ঘ্য বেশি জানানো হয়েছে।

। ডাকার উপযোগী তিনটি স্যুট ।

কোন স্যুটে মাত্র একখানা তাসসহ বাকি তিনটি স্যুটই চার-তাসের ডাকার উপযোগী হলে পার্টনারকে তাসের বিন্যাস বোঝাবার জন্যে প্রথমে একক-তাসের স্যুটের নীচেরটি ডাকতে হয় এবং পর পর বাকি স্যুটগুলো দেখিয়ে যে কোন একটিতে পার্টনারের অগ্রাধিকার আদায় করতে হয়।

নীচের হাতগুলো দেখুন :

১।	♠ KQ108	২।	♠ A	৩।	♠ AJ107
	♡ 4		♡ AJ106		♡ KQ105
	◇ AQ86		◇ KQ53		◇ KJ105
	♣ KJ97		♣ KJ96		♣ 5

প্রথম হাতে একটা রুইতন বলতে হবে। প্রতি-ডাকে পার্টনার একটা হরতন বললে সূচনাকারী বললেন একটা ইস্কাপন। কিন্তু পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিলে তিনি বলবেন দুটো চিড়িতন।

দ্বিতীয় হাতে একটা হরতন বলে শুরু করতে হবে। পার্টনার একটা ইস্কাপন বলে সাড়া দিলে সূচনাকারী বলবেন দুটো রুইতন বা দুটো চিড়িতন।

তৃতীয় হাতে প্রথমে একটা ইস্কাপন ডাকতে হবে। (এখানে ইস্কাপন একক-তাস, চিড়িতনের নীচের স্যুট।) পার্টনার দুটো চিড়িতন বললে ফিরতি-ডাকে সূচনাকারী বলবেন দুটো হরতন বা দুটো রুইতন। চিড়িতন না ডেকে পার্টনার দুটো হরতন ডেকে সাড়া দিলে এই তাসে অনায়াসে চারটে হরতনের খেলা হবে।

দ্রঃ এ-ধরনের তিনটি ডাকার উপযোগী স্যুটের হাতে ডাক শুরু করলে পার্টনার সাধারণত একক-তাসের স্যুটটি ডেকেই সাড়া দেন। তখন সংগে সংগেই অনেকে ধাপ ডিঙিয়ে তিনটে নো-ট্রাম্প করেন যদিও তা করা কোনমতেই উচিত নয়। কারণ পার্টনারের স্যুটের তাস মাত্র একখানা থাকায় স্যুটটিতে বিশেষ পিট পাওয়া যায় না। এরকম হাতে একটা মিল-খাওয়া (এগ্রীড) স্যুট বার করতে পারলে অনেক সুবিধা হয়। সেই স্যুটে পুরো-গেম করাও সহজ হয়। বলাই বাহুল্য, কোন মিল-খাওয়া স্যুট না থাকলে এ-ধরনের হাতে তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হওয়া অসম্ভব।

। উলটো-ডাক ।

প্রথমে একটা স্যুট ডেকে পরেরবার তার চেয়ে উঁচু মানের স্যুট ডাকাকে উলটো-ডাক (রিভার্স বিড) বলে। সাধারণত ৩২—৪ ট্রিকের বা ১৬-১৮ ফোঁটার অনুকূল বিন্যাসের হাতে উলটো ডাক দেয়া হয়। নর্থ ১♡—সাউথ ২◇—নর্থ ২♠, এ-ধরনের ডাককে উলটো ডাক বলা হয়। হরতনে অগ্রাধিকার জানাতে হলে সাউথকে এখন তিনটে হরতন বলতে হবে। সাউথের হয়তো হরতন বা ইস্কাপন—কোনটিতেই সমর্থন নেই, তবে মন্দের ভালো বলে হরতনই চাইছেন। কিন্তু 'মন্দের ভালো' হরতন চাইতে গিয়ে অনিচ্ছা-সত্ত্বেও তাঁকে তিন-এর কোঠায় উঠে অগ্রাধিকার জানাতে হচ্ছে।

কিন্তু উলটো-ডাক না দিয়ে নর্থ যদি গোড়ায় একটা ইস্কাপন বলে ডাক ডাক শুরু করতেন তবে এই অস্বস্তিকর পরিস্থিতির উদ্ভব হতো না। কারণ ফিরতি-ডাকে নর্থ ছুটো হরতন ডাকলে দুর্বল হাতে সাউথ অনায়াসে পাস দিতে পারতেন বা তাঁর ইস্কাপনে অগ্রাধিকার থাকলে দুটো ইস্কাপন বলতে পারতেন। তাতে ডাক তিন-এর কোঠায় গড়াতো না। পার্টনার যে এই ভাবের মুশকিলে পড়তে পারেন তা জেনেও নর্থ কেন উলটো ডাক দিলেন তা একবার ভেবে দেখুন। তার একমাত্র কারণ, তাঁর বেশ জোরালো হাত আছে আর তারই জোরে পার্টনারকে তিন বা চার-এর কোঠায় ঠেলে দিয়ে তাঁর অগ্রাধিকার জানতে তিনি সাহস পাচ্ছেন—ডাক উঁচুতে উঠলেও তিনি আদৌ ভীত নন।

গেমের সম্ভাবনাপূর্ণ হাতেই সাধারণত উলটো ডাক দেয়া হয়। কাজেই উলটো-ডাক জীইয়ে রাখতে পার্টনার বাধ্য। কারণ মাঝপথে হঠাৎ পাস দিলে অনেক সময় পুরো-গেম থেকে বঞ্চিত হতে হয়। উলটো ডাক মাত্রই গেম-নির্দেশক।

সময় সময় অসাবধানতার জন্যে অনেকে উলটো-ডাক দিয়ে ফেলেন। তাই মুখ খুলবার আগে দেখতে হবে উলটো-ডাক হচ্ছে কি না। জোরালো হাত থাকলে অনায়াসে উলটো-ডাক দেওয়া যাবে।

অবশ্য যদি একই ঘরে ফিরতি-ডাক দেয়া সম্ভব হয় তবে অতিরিক্ত শক্তি না থাকলেও উলটো-ডাক দেয়া যায়।

১। নর্থ	সাউথ	২। নর্থ	সাউথ
১♣	১◇ (বা ১♡)	১♣	১♠
১♠		২♡	

পূর্ব পৃষ্ঠার দুটো ডাকই উলটো-ডাকের উদাহরণ। প্রথম বাঁটে সাউথ সাড়া দেয়ার পর নর্থ একটা ইস্কাপন বলতে পারছেন। অতিরিক্ত শক্তি না থাকলেও এই ভাবের ডাক দেয়া চলে। কারণ পরেরবার দুই-এর ঘরের সাউথ তাঁর অগ্রাধিকার জানাতে পারবেন।

কিন্তু দ্বিতীয় বাঁটে সাউথকে চিড়িতন বা হরতনে সমর্থন জানাতে হলে ডাক তিন-এর ঘরে উঠে যাবে। নর্থের জোরালো হাত না থাকলে এই ভাবের উলটো-ডাক দিতে তিনি সহসা পেতেন না।

কেউ কেউ জোরালো হাত দেখাবার জন্যে অধিকতর লম্বা ও জোরালো মেজর স্যুটটি প্রথমে না ডেকে ডাকার উপযোগী কোন মাইনর স্যুট আগে ডাকেন। এও উলটো-ডাকের উদাহরণ। তবে এতে অসুবিধা এই যে, মেজর স্যুটটি যে মাইনর স্যুটটির চেয়ে লম্বা তা পার্টনার বুঝতে পারেন না। অবশ্য তাতে বিশেষ কিছুই এসে যায় না কারণ সূচনাকারী শেষ পর্যন্ত মেজর স্যুটটিতে সাধারণত গেমের চুক্তি করেন।

।মাইনর স্যুটে কৃত্রিম-ডাক।

হয়তো হাতখানা নো-ট্রাম্প বিন্যাসের কিন্তু নো-ট্রাম্প ডাকার মতো পর্যাপ্ত ফোঁটা (১৬ থেকে ১৮) নেই, আবার ডাকার উপযোগী কোন স্যুটও নেই অথচ ১৪।১৫ ফোঁটা এসে গেছে। এরকম তাস হামেশাই আসে। এ-ধরনের হাতে পাস দিলে একটা নিশ্চিত গেম নষ্ট হয়ে যেতে পারে। কাজেই পাস দেয়া চলে না। এ অবস্থায় ডাকার সম্পূর্ণ অনুপযোগী কোন মাইনর স্যুট শুরু করতে হয়। নীচের হাতখানা দেখুন:

♠10986, ♡AKQ, ◇KJ9, ♣Q109 (১৫ ফোঁটা)

এরকম হাতে একটা চিড়িতন বা একটা রুইতন বলে কৃত্রিম-ডাক দিতে হবে। পার্টনারের মাঝারি গোছের হাত থাকলে, অর্থাৎ তাঁর ১০।১১ ফোঁটা থাকলে এ হাতে অনায়াসে তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবে।

এই ভাবের ডাক দেয়ার পর পার্টনার মাইনর স্যুটটি সমর্থন করে সাড়া দিলে ফিরতি-ডাকে নো-ট্রাম্প বলে তাঁকে ফিরিয়ে দিতে হবে। তখন মাইনর স্যুটটি আঁকড়ে না থেকে নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করা যায় কি না

তা পার্টনার ভেবে দেখবেন। অবশ্য পার্টনার মাইনর স্যুটটি আঁকড়ে থাকতে চাইলেও সূচনাকারীকে নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করতে হবে।

আবার পার্টনার যদি গোড়ার দিকে কোন মেজর স্যুট ডেকে সাড়া দেন তবে এরকম হাতে মেজর স্যুটটিতে চার-এর খেলা হবে।

। সেঙ্কেনের ওয়ান-ক্লাব ডাক ।

এই প্রসঙ্গে মার্কিন মুল্লুকের প্রসিদ্ধ সেঙ্কেন ক্লাবের প্রতিষ্ঠাতা হাওয়ার্ড সেঙ্কেনের (Howard Shenken) কৃত্রিম 'ওয়ান-ক্লাব' ডাকের কথা মনে পড়ছে। সেঙ্কেন যুক্তরাষ্ট্রে বাছাই চারজন ব্রিজ-খেলোয়াড়ের অন্যতম তো বটেই, বর্তমান ব্রিজ-জগতেরও সেরা খেলোয়াড় তিনি। যে-কোন বিন্যাসের তাসে ১৭ বা তার থেকে কিছু বেশি ফোঁটা থাকলে তাঁর মতে একটা চিড়িতন ডাকতে হবে।* তখন হাত দুর্বল হলেও পার্টনার পাস দিতে পারবেন না। হাতে ৮ ফোঁটা পর্যন্ত থাকলে পার্টনারকে একটা রুইতন ডেকে সাড়া দিতে হবে।

কিন্তু ৮ ফোঁটার বেশি থাকলে তাঁকে ডাকার মতো স্যুইটি দেখাতে হবে। স্যুটটি রুইতন হলে ধাপ ডিঙিয়ে, অর্থাৎ দুটো রুইতন ডেকে স্যুটটি দেখাবেন তিনি।

পার্টনারের সাড়ার পর সূচনাকারী তাঁর নিজের ডাকার মতো স্যুটটি দেখান বা অন্য ভাবের আশাব্যঞ্জক ফিরতি-ডাক দেন। তারপর দু-জনের হাতের অবস্থা অনুযায়ী গেমের বা স্লামের চুক্তি করা হয়। পার্টনার একটা রুইতন ডেকে দুর্বল হাত প্রকাশ করলে সূচনাকারীকে অবশ্য একটু সাবধানে এগোতে হয়। তখন অবস্থা অনুযায়ী কখনো-কখনো আংশিক গেমেও ডাক থামানো হয়।

১৯৬৩ সালে ওয়ার্লড চ্যাম্পিয়নসিপ খেলায় সেঙ্কেন তাঁর নিয়মিত পার্টনার পিটার লেভেনট্রিটের (Peter Leventritt) সহযোগে খেলার সময় পরের পৃষ্ঠার হাতখানা পান। সেই বাঁটে নর্থ ছিলেন লেভেনট্রিট। সেঙ্কেনের

---

*ভিয়েনা, নিয়াপলিটান, মডার্ন টু-ক্লাব প্রভৃতি পদ্ধতিতে ওয়ান-ক্লাব ডাকের সংগে সেঙ্কেন প্রথায় ওয়ান-ক্লাব ডাকের কোন সম্পর্ক নেই।

ওয়ান ক্লাব প্রথায় ডেকে কিভাবে তাঁরা স্লামের চুক্তি করেন তা এখানে দেখানো হলো। নর্থ (লেভেনট্রিট) বাঁটিয়ে।

একটা চিড়িতন ডেকে হাতে কমপক্ষে ১৭ ফোঁটা আছে, জানিয়েছেন নর্থ। ইষ্টের দুটো ইস্কাপন ডাকে সাউথ ডাবল দেয়ায় সাউথের হাতে যে ৮ ফোঁটার বেশি আছে তা প্রকাশ পেলো। দ্বিতীয় চক্করে নর্থের তিনটে ইস্কাপন ডাককে 'কিউ-বিড'* বলা হয়। এই ডাকে তিনি জানালেন যে, বিপক্ষ ইস্কাপনে কোন পিট পাবেন না। এতে আরও বলা হলো যে, বাকি স্যুট তিনটিতে তাঁর সমর্থনযোগ্য জোরালো তাস আছে। এই সব খবর পেয়ে এবং নর্থের গোড়ার ডাক একটা চিড়িতন ছিল বলে, সাউথ (সেক্কেন) সরাসরি ছটা হরতন ডাকতে সাহস পেলেন। তাঁদের চুক্তিমতো খেলাও হবে। [কিভাবে তাসগুলো খেলতে হবে তা একাদশ অধ্যায়ে ৫নং খেলাটিতে দেখানো হয়েছে।]

এটা ছিল ডুপ্লিকেট ব্রিজ। অন্য ঘরে এই দু-খানা হাত পান দু-জন ফরাসী। সেখানে ফরাসী বাঁটিয়ে (নর্থ) মামুলিভাবে একটা রুইতন

---

* বিপক্ষের ডাকা স্যুটে শুধু টেক্কা বা ছুট (ভয়েড) থাকলে স্যুটটিতে বিপক্ষ যে পিট পাবেন না—সে খবর পার্টনারকে জানানোর জন্য নিজে সেই স্যুটটি ডাকাকে 'কিউ-বিড' বলে। অষ্টম অধ্যায়ে কিউ-বিড দ্রষ্টব্য।

ডেকে আসরে নামেন এবং শেষ পর্যন্ত তাঁরা চারটে হরতনে ডাক থামিয়ে নিশ্চিত স্লাম নষ্ট করেন।

বলাই বাহুল্য, সেঙ্গেনের ওয়ান-ক্লাব ডাকের প্রথাটি সম্পূর্ণ কৃত্রিম। কালবার্টসন এই ভাবের কৃত্রিম ডাকের পক্ষপাতী নন। তবু প্রথাটি অনুকরণযোগ্য। এই প্রথার বিশেষত্ব, প্রথম চক্করেই পার্টনারের হাতের অবস্থা পনেরো আনাই বুঝতে পারা যায়। ফলে, সুবিধামতো চুক্তিতে ডাক থামানো চলে।

উৎসাহী পাঠক প্রথাটি অনুসরণ করিতে পারবেন। মনে রাখবেন, ১৭ ফোঁটার কম থাকলে প্রথাটি প্রযোজ্য নয়।

। লম্বা দু-রঙা সুট ।

অনেক সময় একই হাতে দু সুটের ৫-৫, ৬-৫, ৬-৬ প্রভৃতি বিন্যাসের তাস এসে যায়। ধরুন, এই হাতখানা এসেছে :

♠ KQ10952, ♡—, ◇ 4, ♣ QJ10963

প্রয়োজনীয় ট্রিক না থাকলেও এই হাতে ডাক শুরু করা যায়। তবে এরকম হাতে ডাক শুরু করার পর বিপক্ষ চারটে হরতন ডাকলে প্রতিরোধকারী হিসেবে হাতখানা কোন কাজেই লাগে না। কাজেই ডাক হাতছাড়া করা চলে না। তখন সুট দুটোর একটায় পার্টনারের অগ্রাধিকার আদায় করে সেই সুটে লেগে থাকাই নিয়ম। বিপক্ষের চুক্তিতে পার্টনার ডাবল দিলেও চারটে ইস্কাপন বা পাঁচটা চিড়িতন বলে ডাক স্বপক্ষে রাখতে হয়। তাতে হয়তো গেমও হয়। আর গেম না হলেও বেশি কমতি (ডাউন) দিতে হয় না।

বলাই বাহুল্য, এ-ধরনের হাতে ডাবল দিয়ে বিপক্ষের কাছ থেকে কমতি আদায় করা অসম্ভব। ডিফেন্সিভ ট্রিকগুলোর বেশির ভাগ বিপক্ষ পেলে কী করে তাঁদের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব? তখন লম্বা সুটগুলোতে হয়তো এক পিটও পাওয়া যায় না।

অবশ্য কম ট্রিকের এই ভাবের দু-রঙা হাতে ডাক শুরু না করে অপেক্ষা করাও যেতে পারে। ওপরে দেখানো হাতে ট্রিক কম থাকায় বাকি ট্রিকগুলো অন্য তিন হাতে ভীড় করেছে। তার বেশ কিছু অংশ পার্টনার না পেলে এরকম হাতে গেম করা সম্ভব নয়। পার্টনারের

২½ ট্রিক থাকলে তিনি ডাকতে পারেন আর তিনি মুখ খুললেই এ ধরনের হাতে নিশ্চিন্তে গেমের চুক্তি করা যায় এবং গেমও হয়।

আবার বিপক্ষ ডাক শুরু করলে এই হাতে রক্ষণাত্মক ডাকও দেয়া যায়।

। ডাক, আংশিক-গেম থাকলে ।

নিজেদের আংশিক গেম থাকলে তাকে লালন করে পুরো-গেমে পরিণত করবার বাসনা সকলেরই হয়। ৬০-এর আংশিক-গেম থাকলে মাত্র একটা নো ট্রাম্পের বা কোন স্যুটে দুই-এর খেলা করতে পারলেই পুরো-গেম হয়ে যায়। কাজেই তখন দুর্বল হাতেও ডাক শুরু করতে অনেকেই প্রলুব্ধ হন। কিন্তু সংগে সংগে বিপক্ষেরও আংশিক গেম থাকলে অপর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটায় ডেকে অনেক সময় ফ্যাসাদে পড়তে হয়। তখন সাপের ছুঁচো গেলার মতো ডাক ছাড়াও যায় না আর বেশি ডাকতেও সাহস হয় না। অবশ্য মেজর স্যুটে দখল (কণ্ট্রোল) থাকলে বিপক্ষের আংশিক-গেম থাকা সত্বেও একটু দুর্বল হাতেও ডাকা যায়।

	১।	২।
♠	KQ1076	A108
♡	Q1087	QJ986
◇	K10	K109
♣	98	65

এ-ধরনের হাতে নিজেদের আংশিক-গেম থাকলে বিপক্ষের আংশিক-গেম থাকা সত্বেও অনায়াসে লম্বা মেজর স্যুটটি ডাকা চলে।

মজা হচ্ছে, এক পক্ষের আংশিক গেম থাকাকালে তাঁরা ডাক শুরু করলে, তাঁদের মুখ বন্ধ করবার চেষ্টায় গায়ের জোরে রক্ষণাত্মক ডাক দিয়ে বিপক্ষ যত কমতি দেন অন্য সময় তত দেন না। ধরুন, আপনি নিয়ম মাফিক ২½ ট্রিকসহ ১৩।১৪ ফোঁটার হাতে একটা হরতন ডেকেছেন। এদিকে আপনার পার্টনারও গড় তাস পেয়েছেন। এ অবস্থায় আপনাদের আংশিক-গেম বন্ধ করবার জন্যে রক্ষণাত্মক ডাকের উপযুক্ত তাস না থাকা সত্বেও বিপক্ষ আসরে নেমে মরিয়া হয়ে ডাকতে থাকেন। আপনারা হয়তো তিনটে হরতন বা তিনটে ইস্কাপন বলবেন। ফলে, বিপক্ষ চারটে রুইতন বা চারটে চিড়িতন ডেকে ফাঁদে পা দেবেন আর কমতির শেষ

থাকবে না। আপনাদের আংশিক-গেম না থাকলে তাঁরা হয়তো মুখে তালা লাগিয়েই থাকতেন।

আংশিক-গেম থাকলে আর হাতখানা ৩½ বা ৪ ট্রিকসহ ১৬-১৮ ফোঁটার হলে অনায়াসে 'সীমিত দুই'-এর ডাকের (লিমিট-টু-বিড) মতো কোন মেজর স্যুট 'দুই' ডেকে শুরু করা চলে। [পঞ্চম অধ্যায়ে সীমিত দুই-এর ডাক দেখুন।]

চতুর্থ অধ্যায় | সুটে এক-এর ডাকে সাড়া

আপনার পার্টনার 'এক' বলে কোন সুটের ডাক শুরু করেছেন আর আপনার ডান-হাত পাস দিয়েছেন। এবার আপনার পালা। আপনার বক্তব্য শুনবার জন্যে আপনার পার্টনার আগ্রহভরে অপেক্ষা করছেন। আপনাকে এখন কী করতে হবে? আপনি যদি পাস দেন আর বাঁ-হাতও যদি নো-বিড বলেন তবে আপনার পার্টনারের এক-এর ডাকই টিকে যাবে। এরপর আপনাদের পুরো-গেমের খেলা হয়ে গেলেও সে গেম থেকে আপনারা বঞ্চিত হবেন। কারণ পুরো-গেম করবেন বলে আপনারা চুক্তি করেননি আর এটা অকশান ব্রিজও নয়। বেশ কঠিন সমস্যা।*

---

* ডাক শুরু করা বরং সহজ। ২½ ট্রিক বা ১৩ ফোঁটা থাকলে লম্বা সুটটি অনায়াসে ডাকা চলে। কিন্তু প্রতি-ডাক বা ফিরতি-ডাক দেয়া তত সহজ নয়। পার্টনারদের উত্তর ও প্রতি-উত্তরের প্রকৃতির ওপরই কোথায় ডাক থামানো যাবে তা সম্পূর্ণ নির্ভর করে। তাই এই অধ্যায়টির গুরুত্ব অনেক অধ্যায় চেয়ে বেশি।

এখন আপনাকে কী বলতে হবে তা হাতের তেরোখানা তাসই আপনাকে বলে দেবে। আপনি মোট ক-ফোঁটা পেয়েছেন তা ৪ ৩-২-১ নিয়ম অনুসারে ঝটিতি গুণে ফেলুন। আপনার পার্টনার ২½ ট্রিকসহ ১৩।১৪ ফোঁটার কমে ডাক শুরু করেননি। তাঁর ন্যূনতম ফোঁটার সংগে আপনার হাতের ফোঁটা যোগ করে দেখুন মোট কত ফোঁটা হচ্ছে। আপনি জানেন, দু-হাতে মোট ২৬ ফোঁটা থাকলে মেজর স্যুটে আর ২৯ ফোঁটা থাকলে মাইনর স্যুটে একটা পুরো-গেম হবার কথা। অনুকূল বিন্যাসে এর থেকে দু-এক ফোঁটা কমেও পুরো গেম সম্ভব। আপনার হাতে যদি ১২।১৩ ফোঁটা থাকে তবে মেজর স্যুটের বেলায় আপনি হয় গেমের চুক্তি করবেন, না-হয় উৎসাহব্যঞ্জক এমন কিছু বলবেন যাতে পরে আপনার পার্টনার গেমের ডাক দিতে পারেন। মাইনর স্যুটের বেলায় উৎসাহব্যঞ্জক সাড়া দিতে আপনার কয়েকটা বেশি ফোঁটা থাকতে হবে।

তাহলে দেখা যাচ্ছে, হাতে ১২।১৩ ফোঁটা বা তার থেকে কিছু বেশি থাকলে সাড়া দিতে বিশেষ ভাবতে হয় না। কিন্তু ১২ ফোঁটার কম থাকলে? মনে রাখবেন, আপনার হাত দুর্বল, মাঝারি, জোরালো, না খুব জোরালো, সে-খবর আপনার প্রতি-ডাকের মারফত পার্টনারকে জানাতে হবে। নিয়ম হচ্ছে, পার্টনারের গোড়ার ডাকের পর খুব দুর্বল হাত থাকলে আপনি সোজাসুজি পাস দেবেন, কারণ দু-হাতের তাসে পুরো-গেম হবে না। কিন্তু মাঝারি হাত হলে ডাকটি জীইয়ে রাখবেন, কারণ পার্টনারের হাত সামান্য জোরালো হলে পুরো-গেমের সম্ভাবনা। আর হাতখানা গড় থেকে সামান্য ভালো হলে হয় পার্টনারের ডাকা-স্যুটটিতে, না-হয় আপনার কোন স্যুটে বা নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করবেন বা এমন কিছু বলবেন যাতে পার্টনার গেমের চুক্তি করতে উৎসাহ পান। কী ধরনের হাতে কিভাবে সাড়া দিতে হবে সেসব পরপর দেখানো হলো।

। দুর্বল হাতে কর্তব্য ।

স্যুটে 'এক' বলে ডাক শুরু করায় পার্টনারের ন্যূনতম ১৩ আর ঊর্ধ্বতম ২০ ফোঁটা আছে। আপনি জানেন না, তাঁর ১৯।২০ ফোঁটা বা ১৪।১৫ ফোঁটাসহ লম্বা দু-রঙা স্যুট আছে কিনা। দু-রঙা স্যুটের হাতে ২৬ ফোঁটার ঢের কমেও পুরো-গেম হওয়া সম্ভব। কাজেই আপনার মাত্র ১ ট্রিকসহ ৬।৭

ফোঁটা থাকলেও একটা পুরো-গেমের সম্ভাবনা। সুতরাং হাতে ৬ ফোঁটা থাকলে পার্টনারের ডাক জীইয়ে রাখতে আপনি বাধ্য।

তাহলে ব্যাপার এই দাঁড়াচ্ছে যে, আপনার হাতে ৫ ফোঁটা বা তার কম থাকলে পুরো-গেমের সম্ভাবনা নেই বলে আপনি অনায়াসে পাস দিতে পারবেন, আর ৫ ফোঁটার বেশি থাকলে আপনাকে পার্টনারের ডাক বাঁচিয়ে রাখতে হবে। ধরুন, পার্টনার একটা হরতন বলেছেন আর আপনার আছে :

১।	♠A53	২।	♠653	৩।	♠64
	♡642		♡J104		♡875
	◇8753		◇K87		◇K942
	♣J106		♣J1032		♣Q843

মোট ৫ ফোঁটার এ ধরনের হাতে আপনি সোজাসুজি পাশ দেবেন। কারণ দু-হাতের তাসে পুরো-গেম হবার কোন সম্ভাবনা নেই আর ডাক বাড়ালে চুক্তি-পূরণ হবে না।

মনে করুন, ওপরের মতো সরাসরি পাস দেয়ার মতো দুর্বল হাত না হয়ে মাঝারি গোছের হাতে কিছু একটা বলে আপনি ডাক জীইয়ে রাখলেন। কিন্তু আপনার হাতের কাহিল অবস্থার কথা, হাতের প্রকৃত অবস্থা পার্টনার কী করে বুঝবেন? কী করে তিনি ধরবেন যে, মাত্র ৭।৮ ফোঁটা নিয়ে মাঝারি গোছের হাতে আপনি সাড়া দিয়েছেন? হাতের প্রকৃত ছবি পার্টনারের চোখের সামনে তুলে ধরবার কতকগুলো রীতি ব্রিজ-জগতে গড়ে উঠেছে। সেই রীতি অনুসারেই আপনাকে এখন এগোতে হবে। আপনার যদি ১½ ট্রিকের কম বা ৬ থেকে ৯ ফোঁটা পর্যন্ত থেকে থাকে তবে আপনাকে বলতে হবে—'একটা নো-ট্রাম্প'। কারণ একটা নো-ট্রাম্প বলে ডাক বাঁচিয়ে রাখা দুর্বল হাতের লক্ষণ। এক-এর ঘরে ডেকে সাড়া দেয়া যাচ্ছে বলে এই রীতি চলে আসছে। আপনার একটা নো-ট্রাম্প ডাক শুনলেই পার্টনার বুঝবেন যে, আপনার হাতে ১½ ট্রিক নেই আর আপনার ফোঁটার সংখ্যা ৬ থেকে ৯-এর মধ্যে। ধরুন, পার্টনারের সেই একটা হরতন ডাক আর আপনার আছে :

১।	♠96	২।	♠J105	৩।	♠765
	♡1083		♡64		♡963
	◇A765		◇A873		◇AQ2
	♣Q1042		♣K865		♣J1095

এ-ধরনের হাতে একটা নো ট্রাম্প বলে ডাক জীইয়ে রাখবেন। কারণ প্রথম ও তৃতীয় হাতের বেলায় পার্টনারের ১৯-২০ ফোঁটা থাকলে আর দ্বিতীয় হাতের বেলায় তাঁর ১৭-১৮ ফোঁটা থাকলে হরতনে বা নো-ট্রাম্পে পুরো-গেম হবে। শেষের দু'হাতে পর্যাপ্ত ট্রিক থাকলেও ফোঁটার সংখ্যা কম বলে নো-ট্রাম্প বলতে হচ্ছে।

[দ্রঃ এইভাবে নো-ট্রাম্প ডেকে ডাক জীইয়ে রাখলে অনেক সময় অসুবিধাও দেখা দেয়। কারণ শেষ পর্যন্ত তিনটে নো ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করা হলে সূচনাকারীর জোরালো হাতকেই ডামি হতে হয় আর বিপক্ষ তাঁর হাত দেখে খেলার সুযোগ পেয়ে যান। সেই কারণে নো-ট্রাম্প না ডেকে কোন কৃত্রিম-ডাক দিয়ে অনেকে ডাক জীইয়ে রাখার পক্ষপাতী।]

। সমর্থন ও সমর্থনকারীর তাস ।

পার্টনারের ডাকা-স্যুটটি নিজে আবার ডেকে এক ঘর ওপরে তুলেও ডাক বাঁচিয়ে রাখা যায়। একে পার্টনারের স্যুট সমর্থন করা (সাপোর্ট করা) বলে।

পার্টনারের স্যুটের যে কোন ধরনের চারখানা বা তার বেশি তাসকে ভালো সমর্থনের তাস বলা হয়। তিন-তাসের কমে কোন স্যুট সমর্থন করা যায় না। আর মাত্র তিন-তাসে সমর্থন করতে হলে তার একখানাকে টেক্কা, সাহেব বা বিবি হতে হবে। গোলাম-দশ ও ছোট্ট একখানা হলো তিন-তাসে সমর্থন করবার সবচেয়ে ছোটো তাস। পার্টনার যদি চার-তাসের কোন স্যুট শুরু করে থাকেন তবে বড়ো চারখানা তাসের অন্তত দু'খানা তাঁর থাকবেই। তার সংগে সমর্থনকারীর টেক্কা-সাহেব-বিবির যে কোনোখানা সহ তিনখানা বা গোলাম-দশ সহ তিনখানা তাস যোগ করুন, দেখবেন স্যুটটির বড়ো তাসগুলোর প্রায় সব ক'খানাই আপনাদের হয়ে যাচ্ছে। পার্টনারের AKxx, KQxx বা AQxx-এর সংগে J10x যোগ করুন, দেখবেন স্যুটটি প্রায় দুর্ভেদ্য হয়ে দাঁড়াচ্ছে।

ডাক শুরু করার সংগে-সংগেই পার্টনারের স্যুট মাত্র এক ঘর ওপরে

তুলে সমর্থন করাও দুর্বল হাতের লক্ষণ।* ১-১½ ট্রিকের বা ৬-৯ ফোঁটার হাতে এইভাবে সাড়া দেয়া যায়। পার্টনারের একটা হরতনের পর নীচের যে কোন হাতে দুটো হরতন বলে ডাক জীইয়ে রাখা যাবে :

১।	২।	৩।
♠ 54	♠ A3	♠ 53
♡ Q106	♡ J102	♡ 98642
◇ A873	◇ K764	◇ K87
♣ Q1062	♣ 9852	♣ Q109

[একটা নো-ট্রাম্প ডেকে বা পার্টনারের স্যুট সমর্থন করে ডাক জীইয়ে রাখাকে নঞ-অর্থক সাড়া (নেগেটিভ রেসপন্স) আর দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে বা অন্য কোন স্যুট ডেকে সাড়া দেয়াকে সদর্থক সাড়া (পজিটিভ রেসপন্স) বলা যেতে পারে। পার্টনারের উত্তর হতাশাব্যঞ্জক বলে নঞ-অর্থক সাড়ার পর সূচনাকারীর দ্বিতীয় চক্করে পাস দেয়ার অবকাশ থাকে, কিন্তু সদর্থক সাড়ার পর সূচনাকারীকে আবার ডাকতেই হবে।]

।পড় ও জোরালো হাতে সাড়া।

আপনার হাত আরও একটু ভালো হলে, অর্থাৎ হাতে ১½ বা ২ ট্রিকসহ ১০ বা তার থেকে সামান্য বেশি ফোঁটা থাকলে আপনি একটা পুরো-গেমের স্বপ্ন দেখতে পারেন। তখন ডাকার উপযোগী কোন স্যুট থাকলে সেই স্যুটটি দেখাবেন। গোড়ার ডাক দিতে হলে স্যুটটি যত জোরালো হওয়া দরকার, প্রতি-ডাকের স্যুট তার থেকে একটু কম জোরদার হলেও কিছুই এসে যাবে না। ধরুন, পার্টনারের সেই একটা হরতন ডাক আর আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ A65	♠ K107	♠ 542
♡ Q10	♡ J108	♡ K76
◇ KJ874	◇ K-62	◇ AJ3
♣ 987	♣ K53	♣ A1087

---

*পার্টনারের স্যুট সমর্থনকে দুর্বল হাতের লক্ষণ বলে কালবার্টসন পদ্ধতিসহ কয়েকটি পদ্ধতি মেনে নিলেও অন্য অনেক পদ্ধতি তা আর স্বীকার করতে নারাজ।

প্রথম হাতে ছুটো রুইতন বলুন। ফিরতি-ডাকে পার্টনার ছুটো চিড়িতন বললে আপনি বলবেন ছুটো নো-ট্রাম্প। তাহলে আশাপ্রদ তাস থাকলে তিনি তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন। কিন্তু তিনি নিজের স্যুট আঁকড়ে থাকলে, অর্থাৎ ছুটো হরতন বললে আপনি পাস দেবেন। কারণ তাতে বোঝা যাবে তিনি মামুলি ১৩।১৪ ফোঁটার হাতে ডাক শুরু করেছেন আর দু-হাতের তাসে পুরো-গেমের আশা নেই।

দ্বিতীয় হাতখানা বেশি আশাপ্রদ নয়। এখানে ছুটো হরতন বলাই ভালো। ফিরতি-ডাকে পার্টনার তিনটে হরতন বললে আপনি চারটে হরতন ডেকে অবশ্য গেমের ঝুঁকি নিতে পারবেন।

তৃতীয় হাতখানার একটু বিশেষত্ব আছে। এই হাতে একটা নো-ট্রাম্প বা ছুটো হরতন বললে কম বলা হবে, আবার ধাপ ডিঙিয়ে ছুটো নো-ট্রাম্প বললে একটু বেশি বলা হবে। এরকম হাতে ছুটো চিড়িতন বলাই উচিত। ফিরতি-ডাকে পার্টনার ছুটো ইস্কাপন বললে তিনটে নো-ট্রাম্প আর ছুটো হরতন বললে চারটে হরতন করা চলবে।

।গেম-নির্দেশক সাড়া।

আপনার ২½—৩ ট্রিক বা ১৩—১৫ ফোঁটা থাকলে, আর না-ডাকা স্যুট তিনটিতে আটক-তাস (চেক কার্ড) থাকলে আপনাকে ধাপ ডিঙিয়ে ছুটো নো-ট্রাম্প ডেকে আশাব্যঞ্জক সাড়া দিতে হবে। এ রকম ধাপ-ডিঙানো ডাককে গেম-নির্দেশক (গেম-ফোর্সিং) সাড়া বলে। এ-ধরনের ডাক হলে পার্টনার বুঝবেন যে, আপনার ২½—৩ ট্রিকের হাতে ১৩—১৫ ফোঁটা আছে আর আপনি নিশ্চিত গেম দেখছেন। ধরুন, পার্টনারের সেই একটা হরতন ডাক আর আপনার আছে :

১।	২।	৩।
♠ AJ9	♠ Q1052	♠ AQ7
♡ 43	♡ J104	♡ 52
◇ KQ98	◇ AK	◇ KQ64
♣ KJ98	♣ KQ76	♣ KJ95

এ-ধরনের হাতে আপনি বলবেন ছুটো নো-ট্রাম্প। ফিরতি-ডাকে পার্টনার তিনটে হরতন বললে প্রথম ও তৃতীয় হাতের বেলায় আপনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প আর দ্বিতীয় হাতের বেলায় চারটে হরতন।

আবার আপনার যদি ৩½—৪ ট্রিক বা ১৬—১৮ ফোঁটাসহ নো-ট্রাম্প বিন্যাস থেকে থাকে কিন্তু পার্টনারের ডাকা স্যুটে ভালো সমর্থন না থাকে, তবে একদম তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন। তাতেই আপনার হাতের ১৬—১৮ ফোঁটার খবর পার্টনার পেয়ে যাবেন। মোট ৩২—৩৩ ফোঁটায় এল এস হয়। নিজের ১৬—১৮ ফোঁটা থাকলে পার্টনার তখন এল-এস ডাকবেন আব তার কম থাকলে পাস দেবেন। তাঁর স্যুটটি লম্বা ও জোরালো হলে সেই স্যুটে, আর তা না হলে নো ট্রাম্পে এল এস হবে।

তবে এ-ধরনের তিনটে নো-ট্রাম্প ডাককে সীমিত ডাক (লিমিট বিড) ধরে ভালো হাতে পার্টনার পাস দিলে একটা নিশ্চিত স্লাম নষ্ট হতে পারে। ভীতু পার্টনার হলে তো কথাই নেই। তাই পার্টনারের স্যুটে সামান্য সমর্থন থাকলে আর ডাকার মতো অন্য কোন স্যুট থাকলে ১৬—১৮ ফোঁটাব হাতে বরং এক ধাপ ডিঙিয়ে সেই স্যুটটি ডাকাই যুক্তিযুক্ত। পার্টনার নির্ভীক ও আশাবাদী হলে অবশ্য একদম তিনটে নো-ট্রাম্প করা চলবে। ধরুন, আপনার পার্টনারের একটা হরতন ডাক আর আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ AQ7	♠ A876	♠ A109
♡ 76	♡ J105	♡ K32
◇ KJ64	◇ AK2	◇ A54
♣ AQJ4	♣ KQ8	♣ KQ76

প্রথম দু-হাতে আপনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প। তৃতীয় হাতেও তিনটে নো-ট্রাম্প বলা চলবে। কিন্তু তা না বলে তিনটে চিড়িতন বলাই ভালো। পরে পার্টনার আবার হরতন ডাকলে আপনিই হরতনে স্লামে যেতে পারবেন।

।স্লাম-নির্দেশক সাড়া।

হাতে যদি ৪—৪½ ট্রিক বা ১৮—২০ ফোঁটা থাকে তবে সংগে-সংগেই এক ধাপ ডিঙিয়ে অন্য একটা স্যুট ডেকে উত্তর দিতে হবে। এরকম ডাককে স্লাম-নির্দেশক (স্লাম-ফোর্সিং) সাড়া বলা হয়।

এ-ধরনের ডাকই হলো সবচেয়ে আশাপ্রদ ও জোরালো সাড়া। এতে শুধু গেম নয়, স্লামেরও সংকেত দেয়া হয়। এরকম সাড়া পেলে পার্টনারের উৎফুল্ল হবার কথা। দুর্বল হাত থাকলেও তিনি পাস দিতে পারবেন না। অন্তত গেমের চুক্তি না হওয়া পর্যন্ত বা বিপক্ষের ডাকে (যদি তাঁরা ডাকেন) ডাবল না-হওযা পর্যন্ত তিনি ডাকটি বাঁচিয়ে রাখবেনই। এত বড়ো হাতে আপনার যদি ডাকার মতো কোন স্যুট না থাকে তবে পার্টনারের ডাকা-স্যুটে আপনার ভালো সমর্থন থাকবেই। সে অবস্থায় চার-তাসের কোন দুর্বল স্যুটও এক ধাপ ডিঙিগে ডাকলে ক্ষতি হবে না। কারণ শেষ পর্যন্ত পার্টনারের স্যুটেই স্লাম ডাকতে পারবেন। ধরুন, পার্টনারের সেই একটা হরতন ডাক আর আপনার আছে:

১।	♠ AQ ,	♡ 32,	◇ AKJ6,	♣ KQJ7
২।	♠ A10875,	♡ KJ9,	◇ AQ,	♣ KQ5
৩।	♠ AK3,	♡ Q1087,	◇ AK,	♣ K986
৪।	♠ AKJ108	♡ Q108,	◇ A98,	♣ KQ3

প্রথম হাতে তিনটে রুইতন বা তিনটে চিড়িতন, দ্বিতীয় ও চতুর্থ হাতে দুটো ইস্কাপন আর তৃতীয় হাতে তিনটে চিড়িতন বলুন। প্রথম, দ্বিতীয় ও চতুর্থ হাতের বেলায় পার্টনার পরেরবার তিনটে ইস্কাপন বললে ইস্কাপনে স্লাম হতে পারবে। দ্বিতীয় ও তৃতীয় হাতের বেলায় তিনি তিনটে হরতন বললে হরতনে স্লাম হবে। আবার তৃতীয় হাতের বেলায় তিনি চারটে চিড়িতন বললে হরতনে বা নো ট্রাম্পে স্লাম করা চলবে।

পার্টনারের ডাকা-স্যুটে ভালো সমর্থন থাকলে ৩½ ট্রিকেও স্লাম নির্দেশক সাড়া দেয়া যায়।

এই প্রসংগে একটা কথা স্মরণ রাখতে হবে। কারো গোড়ার ডাকের পর বিপক্ষ যদি মুখ খোলেন, অর্থাৎ উপরি-ডাক (ওভার-কল) বা সংকেতী-ডাবল (টেক আউট ডাবল*) দেন এবং তারপর সূচনাকারীর পার্টনার যদি ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট ডাকেন তবে পার্টনারের সেই ডাককে কেবল গেম-নির্দেশক সাড়া হিসেবে ধরতে

* নবম অধ্যায়ে 'টেক-আউট ডাবল' কী দেখুন।

হবে। কারণ বিপক্ষ ২ ট্রিক পেয়ে উপরি-ডাক দিলে বা ২½ ট্রিক পেয়ে সংকেতী-ডাবল দিলে আর স্লামের আশা থাকে না। অবশ্য তাদের অনুকূল বিন্যাসে তখনো স্লাম হওয়া যদিও অসম্ভব নয়।

| পার্টনারের স্যুটে জোরালো সমর্থন |

আবার বিপক্ষ মুখ না খুললেও পার্টনার সূচনাকারীর ডাকা-স্যুটটি ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন করলে তাঁর খুব জোরালো হাত প্রকাশ পায় না। তাই সে ধরনের সমর্থনকে কেবল গেম-নির্দেশক সাড়া বলে ধরতে হবে। ধাপ ডিঙিয়ে স্যুট সমর্থন করতে মাত্র ২ ২½ ট্রিক বা ১২ ফোঁটাই যথেষ্ট।

কোন মাইনর স্যুট এইভাবে ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন করার কোন অর্থই হয় না। তবে স্যুটটি পাঁচ-তাসের হলে অবশ্য করা যেতে পারে। তখন মাইনর স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করবেন, না নো-ট্রাম্পে থামবেন তা সূচনাকারীই বুঝে দেখবেন।

| এক-এর-উপরে-এক সাড়া |

পার্টনার স্যুটের ডাক শুরু করলে কী ধরনের তাসে কিভাবে সাড়া দেবেন তার আভাস দেয়া হলো। পার্টনারের একটা চিড়িতন, একটা রুইতন বা একটা হরতন ডাকের পর একটা রুইতন, একটা হরতন বা একটা ইস্কাপন প্রভৃতি ডেকে এক-এর ঘরে সাড়া দেয়াকে এক-এর উপরে-এক সাড়া (ওয়ান-ওভার-ওয়ান রেসপন্স) বলা হয়। পার্টনারের স্যুটে সমর্থন থাকলে ১½ ট্রিকসহ ১০ ফোঁটায়, আর সমর্থন না থাকলে ২ ট্রিকসহ ১০ ফোঁটায় এক-এর উপরে-এক ডাকা চলে। তাসে একটু বিশেষত্ব থাকলে এর থেকে সামান্য দুর্বল হাতেও এক-এর-উপরে-এক ডাকা যায়।*

| এক-এর-উপরে-দুই সাড়া |

পার্টনার যদি একটা হরতন, একটা ইস্কাপন প্রভৃতি বলে ডাক

---

*কালবার্টসনের মতে চার-তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে মাত্র আধা ট্রিকসহ ৬।৭ ফোঁটার হাতেও এক-এর-উপরে-এক ডাকা চলে। সূচনাকারীর একটা রুইতন ডাকের পর ♠Q62,

শুরু করেন আর তখন আপনি যদি মামুলিভাবে দুই-এর ঘরে কোন সুট দেখান, তবে আপনার সাড়াকে এক-এর-উপরে দুই সাড়া (টু-ওভার-ওয়ান রেসপন্স) বলা হবে। এক্ষেত্রে একটা নো-ট্রাম্প না ডেকে চুক্তির কোঠাকে আপনি এক ধাপ ওপরে তুলছেন বলে আপনার হাতখানাকে একটু বেশি জোরালো হতে হবে। তাই তখন আপনার ২ ট্রিকসহ অন্তত ১২ ফোঁটা থাকতে হবে। তবে অনুকূল বিন্যাসের হাত হলে বা পার্টনারের সুটে সমর্থন থাকলে ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা হলেও চলবে। ২ ট্রিকের বা ১২ ফোঁটার বেশি থাকলে অবশ্য ধাপ ডিঙিয়ে আশাব্যঞ্জক প্রতি-ডাক দিতে হবে।

। দু-রঙা হাতে সাড়া ।

প্রতি-ডাকিয়ের (রেসপণ্ডারের) ডাকার মতো দুটো সুট থাকলে মেজর সুটটি আগে আর দুটোই মাইনর হলে চিড়িতনটি আগে ডাকলে সুবিধা হয়। কারণ তাতে সূচনাকারীর হাতের অবস্থা জানতে আর প্রতি-ডাকিয়ের দুটির একটিতে তাঁর অগ্রাধিকার আদায় করতে বেশি ওপরে উঠতে হয় না।

। প্রি-এমটিভ সাড়া ।

ধরুন, সূচনাকারী কোন সুট ডেকেছেন আর এদিকে তাঁর পার্টনারের অন্য কোন মেজর সুটে KQ109732 বা QJ109864-

---

♡K854, ◊62, ♠Q752—এই হাতখানায় তিনি একটা হরতন ডেকে সাড়া দিতে উপদেশ দিয়েছেন। কিন্তু এরকম দুর্বল হাতে নতুন সুট ডেকে সাড়া দিলে অনর্থক বিপদকে আমন্ত্রণ করা হবে। কারণ তখন প্রতি-ডাকিয়ের হাতে ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটার গন্ধ পেয়ে সূচনাকারী কোন অঘটন ঘটাতে পারেন। আমার মতে এরকম হাতে একটা নো-ট্রাম্প বলে নিজের কাহিল অবস্থার কথা জানানোই উচিত। তারপর ফিরতি-ডাকে সূচনাকারী যদি দুটো হরতন বলেন বরং তখন তিনটে ডেকে হরতনে অগ্রাধিকার জানানো চলবে। (Contract Bridge Complete—Culbertson, pp. 199.)

এর মতো তাস আছে। তখন পর্যাপ্ত ট্রিক বা ফোঁটা না থাকলেও লম্বা স্যুটটিতে সরাসরি 'চার' ডেকে পার্টনার গেমের চুক্তিও করতে পারবেন।

একে ছিনানো সাড়া (প্রি-এমটিভ রেসপন্স) বলা হয়। এতে সুবিধা এই যে, বিপক্ষ আর মুখ খুলতে সুযোগ পান না; আর মুখ খুললেও তাঁদের ঠিক স্যুটটি বেছে নিতে হয়তো সমর্থ হন না। মাত্র ১ বা ১½ ট্রিকের হাতে এই ভাবের সাড়া দেয়া যায়।

পার্টনারের ছিনানো সাড়ার পর সূচনাকারীকে সেখানেই থামতে হবে—পার্টনারের স্যুটে তিনি ছুট (ভয়েড) হলেও। অবশ্য তিনি যদি বোঝেন যে, পার্টনারের স্যুটে স্লাম সম্ভব কেবল তখন তিনি ডাক বাড়াতে পারবেন।

| সাট-আউট সাড়া |

আবার পার্টনার কোন মেজর স্যুট, ধরুন ইস্কাপন ডেকেছেন আর আপনার আছে:

১।		২।	
	♠Q87532		♠109854
	♡32		♡A6
	◊K9854		◊7
	♣—		♣98765

এ-ধরনের হাতে সংগে-সংগেই ইস্কাপন বলে আপনাকে ডাক বন্ধ করতে হবে। একে এক ধরনের দাবানো সাড়া (সাট-আউট রেসপন্স) বলা হয়। এরপর বিপক্ষ যদি পাঁচ-এর ঘরে কোন স্যুট ডাকেন আর তাতে আপনার পার্টনার যদি ডাবলও দেন, তবু পাঁচটা ইস্কাপন ডেকে আপনাকে স্বপক্ষে ডাক রাখতেই হবে। কারণ আপনার তাসের খামখেয়ালী বিন্যাসের জন্যে আপনারা ডাউন না-ও পেতে পারেন। তখন ইস্কাপনে হয়তো এক পিটও মিলবে না, অপরপক্ষে আপনাদের বরং পাঁচটা ইস্কাপনের খেলা হতে পারবে।

দাবানো সাড়া দিতে ½ ট্রিক থেকে ১ ট্রিকই যথেষ্ট। মনে রাখবেন, এই ভাবের খামখেয়ালী বিন্যাসের হাতে ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা থাকলে ব্যস্ত হবার কিছুই নেই, কারণ তখন হয়তো স্লামের চুক্তিও করা চলবে।

। বিপক্ষ ডাবল বা উপরি-ডাক দিলে ।

আপনার পার্টনার ডাক শুরু করার পর আপনার ডান-হাত মুখ খুললে, অর্থাৎ ডাবল বা উপরি-ডাক (ওভার-কল) দিলে আর ডাক জীইয়ে রাখার প্রশ্নই ওঠে না। কারণ তখন পার্টনার আর একবার কিছু বলার সুযোগ পাচ্ছেনই। তাঁর জোরালো হাত থাকলে তিনি আর একবার কিছু বলবেনও। কাজেই দুর্বল হাত থাকলে আপনি নিশ্চিন্তে পাস দিতে পারবেন। তাই তখন প্রতি-ডাক বা রি ডাবল দিতে হলে আপনার কমপক্ষে ১½ ট্রিক বা ৮ ফোঁটা থাকতে হবে।

সময় সময় আপনার মুখ বন্ধ করবার জন্যে আপনার ডান-হাত দু-তিন ধাপ ডিঙিয়েও উপরি-ডাক দেবেন। ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটার মতো হাতে সাত-আট তাসের কোন লম্বা স্যুট থাকলে এই ভাবের উপরি-ডাক দেয়া হয়। সে অবস্থায় পার্টনারের ডাকা স্যুটের তাস চার-পাঁচখানা থাকলে ১ ট্রিকের বা ৬ ফোঁটার হাতেও আপনি পার্টনারের স্যুট সমর্থন করতে পারবেন। কিন্তু আপনার হাতে পার্টনারের স্যুটের তাস কম থাকলে বিপক্ষ যে ভাবেরই উপরি-ডাক দিন না কেন, ১½ ট্রিক বা ৮ ফোঁটার কম থাকলে আপনার মাথা ঘামাবার কিছুই থাকবে না—আপনি খালাস।

তবে বিপক্ষ যে-ভাবেরই ডাক দিন না কেন, আপনার ১½ ট্রিক বা ৮ ফোঁটা থাকলে আপনাকে কিছু করতেই হবে। তখন ডাকার মতো কোন স্যুট থাকলে স্যুটটি দেখাবেন। অবশ্য পার্টনারের স্যুটটি থেকে আপনার স্যুটটি উঁচু মানের হলে, বা আপনার স্যুটটি দেখাতে গিয়ে আপনাকে ওপরের ঘরে ডাকতে হলে আপনার ২—২½ ট্রিক বা ১০—১২ ফোঁটা থাকতে হবে। কারণ আপনার সাড়ার পর পার্টনারকে তাঁর স্যুটটি আবার ডাকতে হলে ডাক বেশ ওপরে উঠে যাবে। নীচের ডাকগুলো দেখুন :

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
	১♡	২♣	২◇	পাস
	(?)			
বা	১♠	২♣	২♡	পাস
	(?)			

এখানে সূচনাকারী (নর্থ) তাঁর স্যুট দুটো স্বাভাবিকভাবে দুই-এর

ঘরে আবার ডাকতে পারবেন বলে সাউথের মাত্র ১½ ট্রিক বা ৮ ফোঁটা থাকলে চলবে। এবার দেখুন :

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
	১ ♡	২ ◇	৩ ♣	পাস
	(?)			
বা	১ ◇	২ ♣	২ ♡	পাস
	(?)			

এখানে আবার হরতন বা রুইতন ডাকতে হলে নর্থকে তিন-এর ঘরে উঠতে হবে। তাঁকে তিন-এর ঘরে ঠেলে দিচ্ছেন বলে সাউথের একটু বেশি জোরালো হাত, অর্থাৎ কমপক্ষে ২ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা থাকা দরকার।

উপরি-ডাক না দিয়ে পার্টনারের ডাকে আপনার ডান-হাত ডাবল দিলে ২ ট্রিকের বা ১০ ফোঁটার হাতে আপনি রি-ডাবল দিতে পারবেন। পার্টনারের ডাকা স্যুটে সামান্য সমর্থন থাকলে তখন রি-ডাবল দেয়াই উচিত। সমর্থন না থাকলে রি ডাবল দেয়া যায় না।

| বিপক্ষের উপরি-ডাকে ডাবল |

আপনার পার্টনাব ডাক শুরু করলে আপনার ডান-হাত যদি দুই-এর ঘরে উপরি-ডাক দেন, তবে প্রতি-ডাক না দিয়ে আপনি ডাবলও দিতে পারবেন। আপনার ২—৩ ট্রিক বা ১১—১৫ ফোঁটা থাকলে আব বিপক্ষ ভেন্ধ (ভালনারেবল) হলে তখন ডাবল দেয়াই উচিত। ধরুন, পার্টনারের একটা হরতন ডাকের পর ডান-হাত দুটো রুইতন বলেছেন এবং তাঁরা ভেন্ধ আর আপনি পেয়েছেন :

১।		বা	২।
	♠ AQ9		♠ KJ4
	♡ 54		♡ 53
	◇ KJ95		◇ Q1086
	♣ Q983		♣ AK74

এরকম হাতে আপনি ডাবল দিলে বিপক্ষ চোখে সরষের ফুল দেখবেন না? তবে তাঁরা ভেন্ধ না হলে এরকম হাতে ডাবল না দিয়ে নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তিও করতে পারবেন। অবশ্য বিপক্ষের স্যুটে আটক (ষ্টপার)

না থাকলে বা তাঁদের স্যুটের তাস একখানা বা দু'খানা থাকলে ২—৩ ট্রিকের বা ১১—১৫ ফোঁটার হাতে ডাবল না দিয়ে কোন মেজর স্যুট থাকলে তাতে গেমের চুক্তি করতে হবে।

আবার বিপক্ষের এক-এর বা দুই-এর উপরি-ডাকে ডাবল দিয়ে নিশ্চিন্ত ডাউন পাওয়া যাচ্ছে জেনেও, পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা (কমপক্ষে ২ ট্রিক বা ১১ ফোঁটা) না থাকলে সময় বিশেষে ডাবল দেয়া যায় না। ধরুন, আপনার পার্টনারের একটা হরতন ডাকের পর ডান-হাত একটা ইস্কাপন বলেছেন আর আপনার আছে :

১।	♠ KJ975	বা ২।	♠ AQ1082
	♡ 5		♡ 4
	◇ K924		◇ 8765
	♣ 432		♣ 965

এ-ধরনের হাতে ডাবল না দিয়ে অপেক্ষা করে তাঁদের ডাক উঠতে দিতে হবে। কারণ ডাবল দিলে বাঁ-হাত হয়তো দুটো চিড়িতন ডেকে পালিয়ে যাবেন আর আপনারা তখন ডাবল দিতে পারবেন না। তাসের বিন্যাস এমনও হতে পারে যে, তাঁদের কোন হাতে রুইতন মাত্র একখানা আছে। সে অবস্থায় রুইতনে আপনারা হয়তো একটার বেশি পিট পাবেন না। বাকি স্যুট তিনটেরও বিন্যাস কি ধরনের হয়ে আছে আপনি কিছুই জানেন না। দেখা গেছে, এক হাতে তাসের খামখেয়ালী বিন্যাস ঘটলে অন্য তিন হাতেও প্রায়ই সেই রকম হয়। কাজেই বিপক্ষের সম্ভাব্য দুটো চিড়িতন ডাকে যখন ডাবল দিতে পারবেন না তখন আগে থেকে একটা ইস্কাপনে ডাবল দিয়ে তাঁদের সতর্ক করে দেয়া কেন ?

আবার একটা ইস্কাপনে ডাবল দিলে আপনার হাতে কমপক্ষে ২ ট্রিক বা ১১ ফোঁটা আছে মনে করে আপনার পার্টনার হয়তো গেমের চুক্তি করে অনর্থক বিপদ ডেকে আনতে পারেন। তাই, বরং একটু অপেক্ষা করে পরের চক্করে বিপক্ষ আবার ইস্কাপন ডাকলে ডাবল দিন। পরেরবার ডাবল দিলে আপনার পার্টনার বুঝবেন যে, আপনার হাতে ট্রিক ও ফোঁটা কম আছে কিন্তু ইস্কাপন বেশি আছে। তাছাড়া বিপক্ষও তখন তাঁদের সম্ভাব্য দ্বিতীয় স্যুট (এখানে চিড়িতন) তিন-এর ঘরে ডাকতে সাহস পাবেন না।

।পাস-দেয়া হাতে সাড়া।

পালামতো পাস দেবার পর পার্টনার ডাক শুরু করলে অনেক সময় পাস-দেয়া হাতে মামুলি সাড়া ছাড়াও আশাব্যঞ্জক সাড়া দেয়া হয়। ধরুন, আপনার পার্টনার প্রথম বা দ্বিতীয় অবস্থানে তাঁর পালামতো ডাকের সময় পাস দিয়েছিলেন আর তৃতীয় বা চতুর্থ অবস্থানে আপনি ডাক শুরু করার পর তিনি সাড়া দিয়েছেন। এই ভাবের সাড়াতে জোর থাকলেও তাকে কেবল গেম-নির্দেশক সাড়া ছাড়া আর কিছুই বলা যাবে না। কারণ বোঝাই যাচ্ছে তাঁর হাতে ২½ ট্রিক বা ১৩।১৪ ফোঁটা নেই। তা থাকলে পালামতো তিনি ডাকতেনই। ধরুন, তৃতীয় অবস্থানে আপনি একটা হরতন বলে ডাক শুরু করেছেন আর তাঁর আছে :

১।	২।	৩।
♠3	♠43	♠KJ87
♡J1074	♡K1052	♡KJ52
◇AK987	◇K1076	◇6
♣Q105	♣A93	♣K1087

এ-ধরনের হাতে তিনি ধাপ ডিঙিয়ে আশাব্যঞ্জক সাড়া দিলেও আপনার উৎফুল্ল হবার কিছুই নেই। তিনি এখন তিনটে হরতন বললে আপনাকে সোজাসুজি চারটে হরতন বলে ডাক বন্ধ করে দিতে হবে।

অবশ্য এরকম তাসে অন্য ভাবের সাড়া না দিয়ে পাস-দেয়া হাতেরই উচিত একদন গেমের চুক্তি করা। তা না করে ওপরের প্রথম বাঁটটিতে তিনি দুটো রুইতন, ডাকলে সূচনাকারী ফস করে পাসও দিতে পারেন। কারণ পার্টনার গোড়ায় পাস দেয়ায় তিনি আর পুরো-গেম না-ও দেখতে পারেন। হয়তো তিনি আংশিক-গেমের আশায় তৃতীয় বা চতুর্থ হাতে ডেকে থাকবেন আর রুইতনে একটা আংশিক-গেম হচ্ছে দেখে আর ডাক না বাড়াতে পারেন। এবার নীচের হাতখানা দেখুন :

♠54, ♡Q109, ◇Q109, ♣AQ876, সূচনাকারীর একটা হরতন ডাকের পর এরকম হাতে গোড়ায় পাস-দেয়া পার্টনার কী ডাকবেন? এ-হাতে তিনি দুটো চিড়িতন ডাকলে পরেরবার সূচনাকারীরই পাস দেয়ার সম্ভাবনা। তাই এ হাতে দুটো হরতন বলে সাড়া দিতে হবে। এখন দুটো

হরতন ডাকলে সূচনাকারীকে বরং উৎসাহিত করা হবে। কারণ পাস-দেয়া হাতের সমর্থন পাস-না-দেয়া হাতের সমর্থনের মতো দুর্বলতার লক্ষণ নয়। কারণ দুর্বল হাত থাক্‌লে তখন সাড়া না দিয়ে সোজাসুজি পাসই দেয়া হয়।

[দ্রঃ অবশ্য পাস-দেয়া হাতে নতুন স্যুট ডেকে মামুলি সাড়া দিলে, পুরো-গেমের আশা নেই বলে পরেরবার সূচনাকারীর পাস দেয়ার অবকাশ থাকলেও সংগে সংগেই তাঁর পাস দেয়া উচিত নয়। কারণ নতুন স্যুট ডেকে পার্টনার সাড়া দিলে ডাক এক চক্কর বাঁচিয়ে রাখাই নিয়ম। আবার এ-কথাও ভুললে চলবে না যে, প্রায় ডাকার মতো তাস থাকা সত্ত্বেও অনুকূল বিন্যাসের অভাবে তিনি গোড়ায় বোবা সেজে থাকতে পারেন। তাই তাঁর থলেতে কী বস্তু আছে তা জানবার জন্যে সূচনাকারীর উচিত ডাক জীইয়ে রাখা। পার্টনারের পরেরবারের ডাক শুনে তিনি অবস্থা অনুযায়ী ব্যবস্থা গ্রহণ করতে পারবেনই। তবে গোড়ায় পাস-দেয়া পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিলে গেমের আশা নেই বলে কমবেশি সুষম বিন্যাসের মামুলি হাতে সূচনাকারী দ্বিতীয় চক্করে পাসও দিতে পারবেন।]

। সূচনাকারীর ফিরতি-ডাক ।

আপনার ডাকের পর পার্টনারের সাড়ার ধরন থেকে তাঁর হাতের অবস্থা আপনাকে আঁচ করতে হবে। তিনি যদি একটা নো-ট্রাম্প বলে থাকেন বা আলতোভাবে আপনার স্যুটটি সমর্থন করে থাকেন তবে বুঝতে হবে যে, তাঁর কাছে ৬—৯ ফোঁটা আছে, হয়তো তাঁর ১½ ট্রিকও নেই। তাঁর অন্য ধরনের ডাক থেকেও তাঁর হাতের ট্রিকের ও ফোঁটার পরিমাণ আঁচ করতে পারছেন। এখন তাঁর হাতের সম্ভাব্য ফোঁটার সংগে আপনার হাতের ফোঁটা যোগ করুন। একুনে যদি ২৫—২৬ ফোঁটার মতো হয় তবে নো-ট্রাম্পে ও মেজর স্যুটে, আর যদি ২৮—২৯ ফোঁটার মতো হয় তবে মাইনর স্যুটে পুরো-গেম হবে। দু-রঙা স্যুট থাকলে বা তাসের বিন্যাস অনুকূল হলে ওর থেকে কিছু কম ফোঁটাতেও পুরো-গেম হতে পারবে। তাতে যদি গেমের সম্ভাবনা দেখেন, তবে দু-জনের যে দুটো স্যুট ডাকা হয়েছে তার একটায়, বা নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করবেন। সংগে-সংগেই গেমের চুক্তি না করলে এমন কিছু বলবেন যাতে পার্টনার গেমের চুক্তি করতে পারেন। যেমন অন্য

এক স্যুট ধাপ ডিঙিয়ে দেখাতে পারবেন বা ধাপ ডিঙিয়ে পার্টনারের স্যুটও সমর্থন করতে পারবেন। তাহলে পার্টনার সুবিধামতো স্যুটে বা নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করতে ইতস্তত করবেন না।

আর যদি পুরো-গেমের সম্ভাবনা না দেখেন, তবে আংশিক গেমেই ডাক বন্ধ করবেন। তখন আপনার কী করণীয় তা পরে বিস্তৃতভাবে বলা হয়েছে। আপাতত নীচের হাতগুলো দেখুন। ধরুন, এর যে-কোন হাতে আপনি একটা হরতন ডেকেছিলেন আর পার্টনার দুটো হরতন বলেছেন। এখন আপনি কী বলবেন?

১।		২।		৩।	
	♠ K4		♠ A		♠ 65
	♡ AK10962		♡ AKJ1073		♡ AKJ64
	♢ A8		♢ KQ7		♢ KJ3
	♣ 765		♣ 543		♣ 632

প্রথমে হাতে তিনটে হরতন ও দ্বিতীয় হাতে চারটে হরতন বলুন আর তৃতীয় হাতে পাস দিন। ৮।৯ ফোঁটা পেয়ে থাকলে প্রথম হাতের বেলায় পার্টনার চারটে হরতন বলতে পারবেন আর তা না থাকলে তিনি পাস দেবেন। বলা বাহুল্য, তৃতীয় হাতের বেলায় ডাক জীইয়ে রাখার কোন অর্থই হয় না, কারণ যে ভাবের সাড়া পাওয়া গেছে তাতে দু-হাতের তাসে চারটে হরতনের খেলা হওয়া অসম্ভব।

| দ্বিরুক্তিযোগ্য স্যুট |

ছয় বা তার থেকে বেশি তাসের যে কোন স্যুট আর পাঁচ-তাসের QJxxx ধরনের বা তার থেকে জোরালো যে কোন স্যুট দ্বিরুক্তিযোগ্য, অর্থাৎ দ্বিতীয়বার ডাকার (রি-বিড করার) উপযুক্ত। চার-তাসের কোন স্যুট, তা যতই জোরালো হোক না কেন দু-বার ডাকা যায় না। অবশ্য স্যুটটি সমর্থিত হলে খুব জোরালো হাতে চার-তাসের কোন স্যুট আর একবার দেখানো যেতেও পারে। তবে স্যুটটি মাইনর হলে দু-বার ডাকার কোন মানেই হয় না। চার-তাসের কোন স্যুট পার্টনার সমর্থন করলেও সবসময় ভেবে দেখতে হবে নো-ট্রাম্পে চুক্তি করা যায় কি না। নীচের হাতখানা দেখুন:

♠ K105, ♡ AK94, ♢ Q10৭, ♣ Q107—এ-ধরনের হাতে

গোড়ায় একটা হরতন ডাকার পর পার্টনার দুটো হরতন ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিলে বড়োজোর দুটো নো-ট্রাম্প বলে ডাক বাঁচিয়ে রাখা চলবে—তিনটে হরতন বলা যাবে না। বর্তমান হাতে সূচনাকারীর বরং পাস দেয়াই উচিত, কারণ ডাকের ভঙ্গি থেকে বোঝাই যাচ্ছে যে, পুরো-গেমের সম্ভাবনা আদৌ নেই।

। ফিরতি-ডাকে করণীয় ।

পার্টনারের সাড়ার পর সূচনাকারীকে মোটামুটি কী করতে হবে তা এবার সংক্ষেপে বলছি। এ সম্বন্ধে পরে বিস্তৃত আলোচনা করা হয়েছে।

। ১ । একটা নো-ট্রাম্প বলে নঞ-অর্থক সাড়া দিয়ে পার্টনার ডাক বাঁচিয়ে রেখে থাকলে মোটামুটি সুষম বিন্যাসের হাতে :

ক। ৩½ ট্রিক বা ১৫ ফোঁটা পর্যন্ত ...... পাস।

খ। ৪ ট্রিকে বা ১৬—১৮ ফোঁটায়......২ নো-ট্রাম্প।

গ। ৪½ ট্রিকে বা ১৯—২০ ফোঁটায়......৩ নো ট্রাম্প।

হাত মোটামুটি সুষম বিন্যাসের না হলে অবশ্য ওপরে দেখানো ভাবে পাস দেয়া বা নো-ট্রাম্প ডাকা যাবে না। তখন কোন সুট দেখাতে হবে। গোড়ার সুটটি দ্বিরুক্তিযোগ্য হলে সুটটি আবার ডাকতে হবে, আর তা না হলে অন্য সুট দেখাতে হবে। পাটনারের নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়ার পর ধাপ ডিঙিয়ে গোড়ার সুটটি আবার ডাকা আশাব্যঞ্জক ফিরতি-ডাক হলেও গেম-নির্দেশক নয়। তবে ধাপ ডিঙিয়ে দ্বিতীয় সুট ডাকা গেম-নির্দেশক।

।২। কোন সুট ডেকে পার্টনার সাড়া দিলে সূচনাকারী পাস দিতে পারবেন না, কারণ এ-ভাবের সাড়া আশাপ্রদ। তাই ডাক বাঁচিয়ে রেখে পার্টনারকে আর একবার ডাকার সুযোগ দিতে হবে। তখন তিনি গোড়ার সুটটি আবার ডাকবেন বা অন্য সুট দেখাবেন। পার্টনারের সুটে সমর্থন থাকলে তা-ও জানাতে পারবেন। ৩½—৪½ ট্রিকের বা ১৬—১৮ ফোঁটার হাতে ধাপ ডিঙিয়ে নো-ট্রাম্পও ডাকা যাবে।

[দ্রঃ নিজের সুটটি পাঁচ-তাসের হলে বাড়তি এক ফোঁটা আর

ছ-তাসের হলে বাড়তি দু-ফোঁটা ইত্যাদি হারে ধরে সূচনাকারী তখন নতুনভাবে তাসের মূল্যায়ন করতে পারবেন।]

তখন ধাপ ডিঙিয়ে সূচনাকারীর নিজের স্যুট আবার ডাকাকে বা ধাপ ডিঙিয়ে পার্টনারের স্যুট সমর্থন করাকে আশাব্যঞ্জক ফিরতি-ডাক হিসেবে ধরতে হবে। তবে ধাপ ডিঙিয়ে দ্বিতীয় স্যুট ডাকাকে গেম-নির্দেশক ফিরতি-ডাক হিসেবে গণ্য করতে হবে। আবার তখন পার্টনারের স্যুটে একদম গেমের চুক্তি করাকে কখনো স্লাম-নির্দেশক সাড়া হিসেবে ধরা যাবে না। কারণ স্লামের সম্ভাবনা থাকলে কেউ এইভাবে সরাসরি গেমের চুক্তি করেন না। সূচনাকারী এইভাবে সরাসরি গেমের চুক্তি করলে মামুলি হাতে পার্টনারকে পরেরবার পাস দিতে হবে।

।৩। পার্টনার মাত্র এক ঘর তুলে সূচনাকারীর স্যুট সমর্থন করলে সাধারণ হাতে (১৩—১৪ ফোঁটায়) সূচনাকারী পাস দিতে পারবেন। অবশ্য গোড়ায় পাস-দেয়া পার্টনার এইভাবে সমর্থন জানালে তিনি ডাকটি জীইয়ে রাখবেন। কারণ একটু সম্ভাবনাপূর্ণ হাত না থাকলে সাড়া না দিয়ে পার্টনার পাসই দিতেন। সূচনাকারী তখন নিজের স্যুটটি আবার ডাকবেন বা দ্বিতীয় কোন স্যুট দেখাবেন। ১৩—১৪ ফোঁটার সাধারণ হাতে দুটো নো-ট্রাম্পও বলে ডাক জীইয়ে রাখতে পারবেন।

কিন্তু পার্টনার দু-ঘর তুলে স্যুটটি সমর্থন করলে সাধারণ হাতে মেজর স্যুটের বেলায় সূচনাকারী স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করবেন আর মাইনর স্যুটের বেলায় তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকবেন।

।৪। পার্টনার দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিলে বা ধাপ ডিঙিয়ে কোন নতুন স্যুট দেখালে সূচনাকারী তাঁর নিজের স্যুটটি আবার ডাকবেন বা দ্বিতীয় স্যুট (থাকলে) দেখাবেন অথবা পার্টনারের স্যুট সমর্থন করবেন। এর কোনটা সম্ভব না হলে তিনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প।

।৫। পার্টনারের ছিনানো (প্রি-এমটিভ) বা দাবানো (সাট-আউট) সাড়ার পর সূচনাকারীর পাস দেয়াই নিয়ম, অবশ্য গেমের চুক্তি করা হয়ে থাকলে বা স্লামের সম্ভাবনা না থাকলে।

।৬। বিপক্ষের উপরি-ডাকে পার্টনার ডাবল দিলে আর তাঁরা

ভেত্ত (ভালনারেবল) হলে সূচনাকারী পাস দেবেন। কিন্তু তাঁরা ভেত্ত না হলে বা সূচনাকারীর লম্বা দু-রঙা সুট থাকলে তিনি আবার ডাকতে পারবেন। কারণ তখন অত কমের ঘরে ডাকলে বেশি কমতি (ডাউন) মিলবে না।

| ফিরতি-ডাকের পর |

দ্বিতীয় চককরে নিজেই গেমের চুক্তি না করে অন্য কিছু বলে আপনার সূচনাকারী ফিরতি-ডাক দিলে আপনার দায়িত্ব বেড়ে গেল। তখন আপনাকে দেখতে হবে, পাস দিলে আপনারা গেম হারাচ্ছেন কিনা আর ডাকলে খেসারত দিতে হতে পারে কিনা।

আপনার নঞ-অর্থক সাড়ার পরও পার্টনার তাঁর সুটটি আবার ডাকলে বা অন্য সুট দেখালে বুঝতে হবে যে, তাঁর হাত তুলনামূলকভাবে ভালো। হয়তো তাঁর ১৫।১৬ ফোঁটা বা তার থেকে কিছু বেশি আছে আর সেই জন্যে তিনি আংশিক-গেমে সন্তুষ্ট থাকতে চাইছেন না। তখন আপনার যদি ৮।৯ ফোঁটা থাকে বা আপনার তাসে সামান্যতম বিশেষত্ব থাকলে পার্টনারের দ্বিরুক্ত কোন মেজর সুটে গেমের চুক্তি করতে পারবেন। অবশ্য সুটটির যে কোন ধরনের অন্তত তিনখানা তাস বা টেক্কা সাহেব বা বিবি সমেত অন্তত দু'খানা তাস হাতেথাকতে হবে। কিন্তু মামুলি ৬।৭ ফোঁটার হাতে আপনি আর রা কাড়বেন না। পার্টনার দ্বিতীয় সুট দেখিয়ে থাকলে তখন বড়োজোর অগ্রাধিকার জানাতে পারবেন। তবে পার্টনার ধাপ ডিঙিয়ে গোড়ার সুটটি ডাকলে বা ধাপ ডিঙ্গিয়ে কোন নতুন সুট দেখালে বা ধাপ ডিঙিয়ে নো-ট্রাম্প ডাকলে ৬।৭ ফোঁটার হাতেও আপনাকে ডাক জীইয়ে রাখতে হবে বা সম্ভব হলে গেমের চুক্তি করতে হবে।

পার্টনারের ফিরতি-ডাক যে-ভাবেরই হোক না কেন আপনার ১½ ট্রিকসহ ১০ ফোঁটা থাকলে সুবিধামতো সুটে বা নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করবেন। আপনার নিজের সুটটি লম্বা, জোরালো ও মেজর হলে তাতেও গেমের চুক্তি করতে পারবেন।

এমন অবস্থা প্রায়ই হয় যে, পার্টনার ডাক শুরু করার পর দুর্বল হাত থাকায় আপনি পাস দিয়েছেন, কিন্তু বিপক্ষের উপরি ডাক সত্ত্বেও

পার্টনার তাঁর স্যুটটি আবার ডেকেছেন বা দ্বিতীয় স্যুট দেখিয়েছেন। তখন মাত্র ২½ ট্রিকের বা ৫ ফোঁটার হাতেও আপনাকে কিছু বলতে হবে। পার্টনারের স্যুটে আপনার সমর্থন থাকলে সে খবর তাঁকে তক্ষুণি দেবেন। তিনি দুটো স্যুট দেখিয়ে থাকলে তার একটাতে আপনার অগ্রাধিকার জানাবেন। কারণ তাঁর ১৮।২০ ফোঁটারও হাত হতে পারে বা তাঁর লম্বা ও জোরালো দুটো স্যুটও থাকতে পারে। সে অবস্থায় আপনি কিছু না বললে আপনারা একটা পুরো-গেমও হারাতে পারেন। তিনি যদি ঘর ডিঙিয়ে ফিরতি ডাক দিয়ে ডাকেন তবে আপনাকে কিছু বলতেই হবে। নীচের ডাকগুলো লক্ষ্য করুন :

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট		নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
১।	১♣	পাস	পাস	১♢	২।	১♡	২♣	পাস	পাস
	১♡	পাস	(?)			৩♢	পাস	(?)	

আপনি এখানে সাউথ। ধরুন, আপনি পেয়েছেন :

১।	♠ K105	বা	২।	♠ Q105
	♡ J1032			♡ 10984
	♢ 7654			♢ QJ9
	♣ 43			♣ 763

এরকম হাতে দ্বিতীয় চক্করে হরতনে অগ্রাধিকার জানিয়ে আপনি ডাক জীইয়ে রাখবেন। তারপর সম্ভব হলে পার্টনার চারটে হরতন বলবেন আর সম্ভব না হলে পাস দেবেন। লক্ষ্য করুন, প্রথম বাঁটে তিনি উলটো-ডাক আর দ্বিতীয় বাঁটে ঘর-ডিঙানো ডাক দিয়েছেন।

। দুর্বল হাতে ডাকার পর ।

গোড়ায় দুর্বল হাতে ডাক শুরু করার পর পার্টনারের আশাপ্রদ সাড়া পেলেও আপনাকে খুব সাবধানে ফিরতি-ডাক দিতে হবে। তখন ডাকটি জীইয়ে রেখে সংগে-সংগেই দুর্বলতার কথা পার্টনারের নজরে আনবেনই। নইলে ভুল বোঝাবুঝি হতে বাধ্য। তাই পরের চক্করে নো ট্রাম্প বলে দুর্বলতা প্রকাশ করতে হবে। পার্টনারের ধাপ-ডিঙানো সাড়া পেলেও আপনি যেন সংগে-সংগে মেতে না ওঠেন। তাতে

হিতে বিপরীত হবে। দুর্বল হাতে ডাক শুরু করে একবার অপরাধ করেছেন—আর নয়। অনেকে এই সোজা কথাটি বেমালুম ভুলে যান।

তখন পার্টনারের আশাপ্রদ সাড়া না পেলে আরও বেশি সাবধান হতে হবে। ডাক শুরু করে আপনিই যুদ্ধ ঘোষণা করেছেন। আপনার ডাক শুনে দুর্বল পার্টনার এগিয়ে এসেছেন। কিন্তু আপনিও যখন দুর্বল তখন যুদ্ধজয় হবে কী উপায়ে? তখন পশ্চাদপসরণ করা ছাড়া গতি কী? তাই সংগে-সংগেই নো-ট্রাম্প ডেকে আপনার কাহিল অবস্থার কথা পার্টনারকে জানিয়ে দিতেই হবে। তারপর যত কমের ঘরে চুক্তি করা যায় তা পার্টনার ভেবে দেখবেন।

অবশ্য পার্টনার যদি অস্ত্রশস্ত্রে সুসজ্জিত হন তবে আপনার দুর্বলতা সত্ত্বেও তিনি এগিয়ে যাবেনই। আপনি তখন তাঁর পেছনে পেছনে ছুটবেন। নীচের হাতখানা দেখুন :

♠543, ♡AKJ65, ◇A98, ♣52—এরকম হাতে আপনি যদি একটা হরতন ডাকেন আর উত্তরে পার্টনার যদি একটা ইস্কাপন বলেন, তবে ফিরতি-ডাকে আপনাকে বলতে হবে একটা নো-ট্রাম্প—দুটো হরতন নয়, যদিও হরতন স্যুটটি দ্বিরুক্তিযোগ্য, অর্থাৎ দু-বার ডাকার উপযোগী। একটা নো-ট্রাম্প বলে পার্টনারকে আপনার দুর্বলতার কথা জানাতে হচ্ছে, আবার ডাকটি বাঁচিয়ে রাখতেও হচ্ছে, কারণ আপনি জানেন না পার্টনারের হাত কি দরের। কিন্তু একটা নো-ট্রাম্প না বলে দুটো হরতন বললে পার্টনার আপনার হাতে ১৪।১৫ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটার গন্ধ পেয়ে উৎফুল্ল হয়ে হয়তো অঘটন ঘটিয়ে ছাড়বেন। ফিরতি-ডাকে আপনি একটা নো-ট্রাম্প বললে পরেরবার পার্টনার যদি দুটো হরতন বা দুটো ইস্কাপন ডাকেন তবে পরের চক্করে আপনি আপনার স্যুটটি আবার ডাকবেন। তাহলে পার্টনারকে দুর্বলতার কথা জানানো হবে।

।পার্টনারের দুর্বল সাড়ার পর।

বাড়তি ফোঁটা সমেত মাত্র ১৩ কি ১৪ ফোঁটায় আপনি ডাক শুরু করার পর পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প বলে সাড়া দিলে বা আপনার স্যুটটি সংগে-সংগেই সমর্থন করলে আপনি আর পুরো-গেমের স্বপ্ন দেখতে

পারেন না। তখন যত কমে ডাক থামানো যায় সেই চেষ্টাই করতে হবে। কোন স্যুটে দু'খানা তাসের কম না থাকলে তখন পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্পেই খেলার চুক্তি করতে পারবেন। কিন্তু কোন স্যুটে ছুট হলে বা একক-তাস থাকলে অন্য কোন মাইনর স্যুট (কক্ষনো মেজর বা উঁচু মানের স্যুট নয়) দেখাতে পারবেন বা পূর্বের স্যুটটি আবার ডাকতে পারবেন। কারণ পার্টনারের নঞ-অর্থক সাড়ার পর উঁচু মানের কোন নতুন স্যুট দেখাতে গেলে ডাক অনর্থক ওপরে উঠে গিয়ে অবস্থা আরও সঙ্গিন হতে পারে।

স্যুটের ডাকের পর পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প ডেকে দুর্বল সাড়া দিলে অনেক সময় ডাবল দিয়ে বিপক্ষ সূচনাকারীকে ব্যতিব্যস্ত করে তোলেন। গোড়ার স্যুটটি দুর্বল বা খাটো হলে সূচনাকারীকে তখন বেশ মুশকিলে পড়তে হয়। সে অবস্থায় মোটামুটি সুষম বিন্যাসের হাত থাকলে রি-ডাবল দিয়ে সূচনাকারী পার্টনারকে তাঁর পাঁচ-তাসের, এমন কি প্রায় ডাকার মতো চার-তাসের স্যুট দেখাতে ইঙ্গিত করতে পারেন। এ-ধরনের রি-ডাবলকে 'এস-ও-এস' পাঠানো, অর্থাৎ 'বাঁচাও আমাকে' সংকেত পাঠানো বলা হয়।* সময় বিশেষে রি-ডাবল দিয়ে পার্টনারও এস-ও-এস পাঠিয়ে সূচনাকারীকে তাঁর দ্বিতীয় স্যুট জানাতে সংকেত পাঠাতে পারেন।

এই প্রসংগে একটা মূল্যবান কথা স্মরণ রাখতে হবে। পার্টনারের সাড়া যে ধরনেরই হোক না কেন, ফিরতি-ডাকের সময় সূচনাকারী কোন নতুন স্যুট দেখালে বাড়তি শক্তির কথা জাহির করা হয়। জোড়াতালি দেয়া ১৩।১৪ ফোঁটায় বা তারও কমে ডাক শুরু করে পার্টনারের হতাশাব্যঞ্জক সাড়ার পর নতুন স্যুট দেখাতে গেলে ফল প্রায়ই মারাত্মক হয়ে দাঁড়ায়। তাই সাধারণ হাতে তখন কোন নতুন স্যুট দেখানো উচিত নয়—উঁচু মানের স্যুট তো নয়ই। অবশ্য লম্বা দু-রঙা স্যুট থাকলে অন্য কথা। সেক্ষেত্রেও গোড়া থেকে সাবধান হতে হবে, দুর্বল হাতের

---

*বিপন্ন জাহাজ থেকে বেতারে চারদিকে যে খবর পাঠানো হয় তাকে এস-ও-এস (S. O. S.—Save Our Soul) বলে।

বেলায় যেন উলটো-ডাকের (রিভার্স বিডের) খপ্পরে পড়তে না হয়। নীচের হাতগুলো দেখুন :

১।	২।	৩।
♠ A63	♠ A5	♠ 32
♡ AK853	♡ QJ98	♡ AJ964
◇ 1075	◇ AJ65	◇ KQ1052
♣ 76	♣ Q102	♣ 7

প্রথম হাতে একটা হরতন ডাকার পর পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প বললে ফিরতি-ডাকে সূচনাকারীকে দুটো হরতন বলতে হবে, আর পার্টনার দুটো হরতন বললে তাঁকে সেখানেই ডাক থামাতে হবে।

দ্বিতীয় হাতে একটা রুইতন ডাকার পর পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প বলে সাড়া দিলে আর দুটো হরতন ডাকা যাবে না। কারণ হরতনে সমর্থন না থাকলে পার্টনার তিনটে রুইতন বলতে বাধ্য হবেন আর তখন ডাবল দিয়ে বিপক্ষ সূচনাকারীকে কুপোকাত করবেনই।

দ্বিতীয় হাতের বেলায় পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্পে ডাবল হলে রি-ডাবল দিয়ে এস-ও-এস পাঠিয়ে সূচনাকারী তাঁর পার্টনারকে পাঁচ বা চার-তাসের স্যুট জানাতে ইঙ্গিত দিতে পারবেন।

তৃতীয় হাতে একটা হরতনের পর পার্টনার একটা নো বললে সূচনাকারী বলবেন দুটো রুইতন। দু-রঙা তাস হলেও এ-ধরনের দুর্বল হাতে একটা রুইতন বলে ডাক শুরু করা চলে না, কারণ তাতে উলটো-ডাকের কবলে পড়তে হয়।

| জোরালো হাতে ডাকার পর |

♠ AQ'0, ♡ 543, ◇ AQJ102, ♣ AJ—ধরুন, এই রকম জোরালো হাতে আপনি একটা রুইতন বলেছেন। এখন পার্টনার যদি একটা হরতন ডেকে সাড়া দেন, তবে আপনার হাতের শক্তি প্রকাশের জন্যে দুটো নো ট্রাম্প বা তিনটে রুইতন বলে আপনাকে গেম-নির্দেশক ফিরতি-ডাক দিতেই হবে। কারণ নির্লিপ্তভাবে আপনি দুই বলে আবার রুইতন ডাকলে মাঝারি হাতে পার্টনারের পাস দেয়ার ষোলো আনা সম্ভাবনা। পাঠককে সজাগ করিয়ে দিচ্ছি যে, নিশ্চিত গেম

হবার মতো তাস থাকলেও যে যে কারণে পুরো-গেমের চুক্তি করা হয় না গয়ং-গচ্ছ ভাবে এই ধরনের মামুলি ফিরতি-ডাক তাদের অন্যতম।

তবে আপনার পার্টনার যদি নিজেই ধাপ ডিঙিয়ে দুটো নো-ট্রাম্প বা দুটো হরতন ডেকে সাড়া দিতেন, তবে আপনাকে মামুলিভাবে বলতে হতো তিনটে রুইতন। কোন তরফ থেকে ধাপ ডিঙিয়ে ডাকলে অন্তত গেমে না পৌঁছে ডাক থামানো হয় না। কাজেই তখন আপনি তিনটে রুইতন বললেও পার্টনারের পাস দেয়ার সম্ভাবনা নেই। অধিকন্তু, সুটটি যে দু-বার ডাকার মতো তা-ও জানানো হচ্ছে।

তাছাড়া দু-জনেই একই সংগে ধাপ ডিঙিয়ে ডাক দিতে থাকলে ডাক অনাবশ্যক ওপরে ওঠে যায় আর পরস্পরের হাতের প্রকৃত অবস্থা জানতে অসুবিধা হয়।

পূর্বেই বলেছি, সূচনাকারীর সুটটি পার্টনার ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন করলে গেমের ডাকেই থামা উচিত।* তার কারণ, সে-ক্ষেত্রে স্লামের সম্ভাবনা কমই। পার্টনারের বা নিজের অন্য একটা লম্বা সুট না থাকলে এল-এস, জি-এস প্রায়ই ফসকে যায়। কারণ দ্বিতীয় একটা লম্বা সুট না থাকলে হাতের হার-এর তাসগুলো পাশানোর পথ খুঁজে পাওয়া যায় না।

। মাইনর সুটের ডাকে সাড়া।

একটু জোরালো হাত না হলে সাধারণত মাইনর সুট শুরু করা হয় না। কাজেই পার্টনারের মাইনর সুটের ডাক জীইয়ে রাখতেই হবে। ধরুন—♠10987, ♡AQ10, ◇KJ2, ♣KQ10—এই হাতে পার্টনার একটা রুইতন বা একটা চিড়িতন বলেছেন। এখন 'আমার কিসসু নেই' বলে আপনি যদি পাস দেন, তবে কী করে আপনাদের একটা রুইতন বা একটা চিড়িতনের খেলা হবে? অথচ আপনার বিশেষ কিছুই না থাকলেও এই হাতে একটা নো-ট্রাম্পের খেলা হওয়া অসম্ভব নয়। কাজেই আপনার কিছু না থাকলেও একটা নো-ট্রাম্প বলে পার্টনারের মাইনর সুটের ডাক জীইয়ে রাখতে আপনি বাধ্য।

---

* ধাপ ডিঙিয়ে পার্টনারের সুট সমর্থনকে মডার্ন টু-ক্লাব, অ্যাকল ও ভিয়েনা পদ্ধতিতে খুব আশাব্যঞ্জক সাড়া হিসেবে ধরা হয়। অবশ্য প্রতি-ডাকিয়ের তখন বেশি জোরালো হাত থাকতে হয়।

আর একটা কথা। মাইনর স্যুটে এক-এর খেলা করেই বা আপনারা কী লাভ করছেন? এত ছোটো আংশিক গেমের কার্যত কোন মূল্যই নেই। একে পুরো-গেমে পরিণত করতে হলে নো-ট্রাম্পে ও মেজর স্যুটে তিনটের খেলা আর মাইনর স্যুটে চারটের খেলা করতে হবে। কাজেই এক-আধটা কমতি হয় 'সোভি আচ্ছা' তবু মাইনর স্যুটে এক-এর ডাকে কক্ষনো পাস দেয়া উচিত নয়। তখন পাস-দেয়া গুরুতর অপরাধ করার সামিল।

পার্টনার কোন মাইনর স্যুট শুরু করে যদি নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করতে চেষ্টা করেন তবে বাধ্য না হলে কোনমতেই তাঁর মাইনর স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করতে যাবেন না—স্যুটটিতে খুব ভালো সমর্থন থাকলেও। কারণ তাতে গেমের সম্ভাবনা থাকলে তিনিই পাঁচটা রুইতন বা পাঁচটা চিড়িতন ডাকতেনই।

তাছাড়া, তাঁর মাইনর স্যুটটি আদপে ডাকার উপযোগী না-ও হতে পারে। সেটি সন্ধানী ডাকও হতে পারে, অর্থাৎ তিনি জানতে চাইতে পারেন স্যুটটিতে আপনার কোন আটক (ষ্টপার) আছে কিনা। তাঁর মাইনর স্যুটটি Q32 বা 32, এমন কি 2-ধরনের হওয়াও অসম্ভব নয়। তাঁর নো-ট্রাম্পে চুক্তির মতলব থাকতে পারে। নীচের বাঁট দুটো দেখুন:

	North		South		North		South
১।	♠ KJ9	N S	♠ —	২।	♠ QJ8	N S	♠ A109
	♡ K4		♡ Q1092		♡ KQ102		♡ 98
	◇ AJ85		◇ KQ763		◇ J5		◇ K8642
	♣ QJ76		♣ A1093		♣ AQ98		♣ KJ7

প্রথম বাঁটে নর্থের একটা রুইতন ডাকের পর সাউথ সম্ভবত তিনটে রুইতন বলবেন। নর্থ তখন তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে গেমের ঝুঁকি নেবেনই। কিন্তু ইস্কাপন আদৌ না থাকায় আর রুইতন স্যুটটি জোরালো ও লম্বা হওয়ায় সাউথ নো-ট্রাম্পে থাকতে চাইবেন না। এই হাতে সাউথ পাঁচটা রুইতন ডাকলে অবশ্য বিশেষ ক্ষতি হবে না। তবে দু-একখানা ইস্কাপন থাকলে, রুইতন পাঁচখানা থাকা সত্ত্বেও তিনটে নো-ট্রাম্পে রাজী হতে হতো তাঁকে।

কিন্তু দ্বিতীয় বাঁটে নর্থের একটা রুইতন ডাকের পর সাউথ তিনটে রুইতন বললে নর্থ তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকবেনই। তখন সাউথকে পাস

দিতেই হবে, কারণ এই তাসে পাঁচটা রুইতনের খেলা হতে পারে না, কিন্তু তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা সম্ভব।*

পার্টনারের প্রত্যেকটি ডাকের একটা উদ্দেশ্য থাকেই। দ্বিতীয় বাঁটে রুইতন ডেকে স্যুটটিতে সাউথের সমর্থন আছে কিনা জানতে চেয়েছেন নর্থ। তাঁর মতলব নো-ট্রাম্পে যাওয়া। কিন্তু রুইতনে আটক-তাস (চেক) না থাকায় আর হাতখানা ষোলো ফোঁটার কম হওয়ায় তিনি নো-ট্রাম্প ডাকতে পারেননি। কী উদ্দেশ্যে পার্টনার কোন্ ডাকটি দিচ্ছেন তা ঠিকমতো ধরতে না পারলে কী করে প্রথম সারির খেলোয়াড় হওয়া যাবে?

| সাইন অফ ডাক |

পার্টনার কোন স্যুট শুরু করার পর বারবার একই স্যুট আউড়ে সাড়া দেয়াকে 'সাইন-অফ' ডাক (সুচিন্ত-ডাক) বা 'রেসকিউ বিড' (বাঁচোয়া ডাক) বলা হয়। স্যুটটি নিজের বা পার্টনারেরও হতে পারে। সাইন-অফ ডাক লম্বা স্যুট কিন্তু ট্রিক-শূন্য দুর্বল হাতের লক্ষণ প্রকাশ করে। নীচের ডাকগুলো লক্ষ্য করুন:

	নর্থ	সাউথ		নর্থ	সাউথ
১।	১♡	২◇	২।	১♠	২◇
	২ নো-ট্রা	৩◇		২♡	৩◇
	(?)			(?)	
৩।	১♡	২♡	৪।	১♠	১ নো-ট্রা
	৩◇	৩♡		২♡	৩◇
	(?)			(?)	

---

* অনেকে এই সোজা ব্যাপারটি গুলিয়ে ফেলেন। নো-ট্রাম্প ফেলে মাইনর স্যুটে এইভাবে গেমের চুক্তি করে অনেককে অযথা বিপদে পড়তে দেখা গেছে।

প্রথম ও দ্বিতীয় বাঁটে সাউথ বলছেন, 'আমার হাতে রুইতন ছাড়া আর কিছুই নেই ভাই, আমার যা-কিছু আছে ওই রুইতনেই, আর স্যুটটি বেশ লম্বাও।'

তৃতীয় বাঁটে সাউথ বলছেন, 'হরতন, হরতন ছাড়া আর কিছুই নয়। গেমের ডাকে যাবে বা তার কমে থামবে তা তুমিই জানো, তবে যা-কিছু করো না কেন হরতনের বাইরে নয়।'

চতুর্থ হাতেও একই ধরনের অভিব্যক্তি। সাউথ বলছেন, 'আমার অবস্থা একেবারে কাহিল, তবে রুইতন স্যুটটি বেশ লম্বা। তোমার ডাকা-স্যুট দুটোয় আমার কিস্যু নেই। বরং আমার রুইতনেই থামো তাতেই মঙ্গল হবে, খেসারত কম দিলে চলবে বা না-ও দিতে হতে পারে। অন্য কোন চুক্তি করলে তুমি গেছ।'

পার্টনারের সাইন-অফ ডাকের পর পাস-দেয়া ছাড়া সূচনাকারীর অন্য কিছুই করার থাকে না। তাই খুব ভালো হাত না থাকলে তখন চুপ করে যেতেই হবে। মনে রাখবেন, সময়মতো না থামলে এ অবস্থায় ডাক বিপদসীমা ছেড়ে যাওয়াই স্বাভাবিক।

| অগ্রাধিকার |

অনেক সময় পার্টনার দুটো স্যুট ডেকে তার একটায় আপনার অগ্রাধিকার জানতে চাইবেন। তখন যে স্যুটে সমর্থন আছে আপনি প্রথম সুযোগে সেইটে ডাকবেন। স্যুট দুটোর কোনটায় আপনার সমর্থন না থাকলে যেটায় আপনার তাসের সংখ্যা বেশি আপনাকে সেইটে দেখাতে হবে। দুটোতেই তাসের সংখ্যা সমান হলে যে স্যুটটি তিনি আগে ডেকেছেন সেইটেই দেখাবেন। তিনি যদি পরস্পর ইস্কাপন আর হরতন ডাকেন আর আপনার যদি ♠432 ও ♡AK থেকেও থাকে, তবু আপনাকে ইস্কাপনে অগ্রাধিকার জানাতে হবে।

এই প্রসঙ্গে একটা বিশেষ জরুরী কথা মনে রাখতে হবে। পার্টনার কোন স্যুট দু-বার না ডাকলে মাত্র দু-তাসে সেই স্যুট সমর্থন করা যায় না, এমন কি দু-তাসে টেক্কা-সাহেব থাকলেও। কারণ তিনি মাত্র চার-তাসে স্যুটটি শুরু করে থাকলে আপনাদের রঙ-এর সংখ্যা দাঁড়াবে মাত্র ছ-এ আর বিপক্ষের সাত-এ। কিন্তু ছোটো হলেও তিন-তাসে আপনার সমর্থন হয়ে থাকলে আপনারা কমপক্ষে সাতখানা রঙ পাচ্ছেন।

সময় সময় পার্টনার ডাকার উপযোগী তিনটে স্যুট পাবেন এবং পর পর সেগুলো ডেকে তার একটায় আপনার অগ্রাধিকার জানতে চাইবেন। তখন সংগে সংগেই তার যে-কোনটায় আপনার অগ্রাধিকার জানাতে হবে।

পার্টনারের তিনটে ডাকার উপযোগী স্যুট থাকলে সম্ভবত চতুর্থ স্যুটটির অনেকগুলো তাস আপনার হাতে আসবে। তখন সে স্যুটটি আপনি দু-একবার ডাকবেনও। কিন্তু মনে রাখবেন, আপনার সেই লম্বা স্যুটটিতে পার্টনারের আগ্রহ বা উৎসাহ থাকবার কথা নয়। কারণ তাঁর তাস ৪ ৪-৪-১ বা ৫ ৪ ৪-০ ভাবেই আছে। কাজেই পার্টনারের যে স্যুটে আপনার তাসের সংখ্যা বেশি সেই স্যুটে চুক্তি করার চেষ্টা করতে হবে। অবশ্য আপনার লম্বা স্যুটটি মেজর, দুর্ভেদ্য ও লম্বা হলে তাতেই আপনি লেগে থাকতে পারবেন। মনে রাখবেন, এ ভাবের বিন্যাসেব সময় নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করলে প্রায়ই ঠকতে হয়।

পার্টনার উলটো ডাক দিলে বুঝতে হবে যে, তাঁর বেশ জোরালো হাত আছে। সে-ক্ষেত্রে প্রথম স্যুযোগেই তাঁর স্যুট দুটোর একটায় আপনার অগ্রাধিকার জানাবেন। তখন আপনার দুর্বল-হাত থাকলে প্রথমবার নো-ট্রাম্প বলবেন আর পরেরবার অগ্রাধিকার জানাবেন।

। আংশিক-গেমে স্লাম-নির্দেশক সাড়া ।

নিজেদের আংশিক গেম থাকলে আর পার্টনার ডাক শুরু করলে, একটার বা দুটোর ডাকে পুরো-গেম হয়ে যাচ্ছে দেখে অনেক সময় জোরালো হাতে ধাপ ডিঙিয়ে আশাব্যঞ্জক সাড়া না দিয়ে অনেককে স্লাম নষ্ট করতে দেখা যায়। আংশিক গেম থাকলেও যাতে স্লাম ফসকে না যায় সেদিকে তাই সজাগ দৃষ্টি রাখতে হবে—স্লাম সম্ভাবনাপূর্ণ হাত থাকলে প্রতি-ডাকে স্লাম-নির্দেশক সাড়া দিতেই হবে। তাহলে আপনার দায়িত্ব পালন করা হবে।

। ত্রুটিপূর্ণ ডাকের নমুনা ।

আন্তর্জাতিক খ্যাতিসম্পন্ন খেলোয়াড়রাও যে সময় সময় ডাকে ভুল করেন এক প্রতিযোগিতামূলক খেলায় শেষ বারোটি টিমের মধ্যে ছ-টি টিমের ডাক

থেকে তা বোঝা যাবে। প্রাসঙ্গিক বাঁটটিও তাঁদের ডাকের ভঙ্গী নীচে দেখানো হলো। ইষ্ট বাঁটিয়ে :*

প্রথম ঘর

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
পাস	পাস	১ ♠	ডাবল
রি-ডা	২ ◇	পাস	৩ ♡
পাস	পাস	পাস	

দ্বিতীয় ঘর

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
পাস	পাস	পাস	২ ♡ (?)
পাস	২ নো-ট্রা	পাস	৩ ♠
পাস	৩ নো-ট্রা	পাস	পাস

তৃতীয় ঘর

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
পাস	পাস	পাস	১ ♡
পাস	১ নো-ট্রা	পাস	২ ◇ (?)
পাস	পাস (?)	পাস	

চতুর্থ ও পঞ্চম ঘর

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
পাস	পাস	পাস	১ ♡
পাস	১ নো-ট্রা	পাস	২ ♣
পাস	২ নো-ট্রা	পাস	৩ ◇
পাস	৪ ◇ (?)	পাস	৫ ◇
পাস	পাস	পাস	

---

* হিন্দুস্থান ষ্টাণ্ডার্ড থেকে।

ষষ্ঠ ঘর

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
পাস	পাস	পাস	২ ◇
পাস	৩ ◇	পাস	৫ ♣
পাস	৬ ◇	পাস	সকলে পাস।

প্রথম ঘরে তৃতীয় হাতে ওয়েষ্ট ডাকার সম্পূর্ণ অনুপযোগী তাস নিয়ে ইস্কাপন ডেকে বিপক্ষে ধোঁকা দেয়ায় যেখানে সাতটা রুইতনের খেলা সম্ভব সেখানে নর্থ সাউথ গেমের চুক্তি পর্যন্ত করতে সাহস পেলেন না। নর্থের ধাপ-ডিঙানো তিনটে হরতন ডাকের গুরুত্বও সাউথ উপলব্ধি করলেন না।

দ্রঃ কেউ হয়তো বলবেন যে, নর্থও ভুল করেছেন। কারণ ইষ্টের আস্ফালন (রি-ডাবল) সত্বেও তাঁর পাটনারের সাবলীল (ফ্রি) দুটো রুইতন ডাকের পর তিনি অন্তত পাঁচটা রুইতন ডাকতে পারতেন। কিন্তু এখানে নর্থকে দোষ দেয়া যায় না। সাউথ দুটো রুইতন ডাকায় স্লাম সম্বন্ধে আশান্বিত হয়েই ধাপ ডিঙিয়ে তিনটে হরতন ডেকেছিলেন তিনি।

দ্বিতীয় ঘরে নর্থ একটা হরতন বলে ডাক শুরু করলে সাউথকে তিনটে নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করতে হতো না। কারণ পরের চক্করে নর্থ ইস্কাপন ডাকলে সাউথ রুইতন দেখাবার সুযোগ পেতেন। ফলে রুইতনে অন্তত গেমের চুক্তি করা সম্ভব হতো। কিন্তু যে চুক্তি পূরণ করা যাবে না তাঁরা সেই নো-ট্রাম্পই বেছে নিলেন। চিড়িতনে ছুট হওয়ায় নো-ট্রাম্পে রাজী হওযা কোনমতেই উচিত হয়নি নর্থের। সাউথের তিনটে নো-ট্রাম্পের পর তিনি চারটে রুইতন ডাকতে পারতেন। তাহলে সাউথ অন্তত পাঁচটা রুইতন ডাকতেন। মাত্র ৪½ ট্রিকসহ ১৮টি প্রকৃত ফোঁটার এ-ধরনের হাতে দুই বলে ডাক শুরু না করাই উচিত।

তৃতীয় ঘরে দ্বিতীয় চক্করে নর্থের গেম-নির্দেশক ফিরতি-ডাক দেয়াই উচিত ছিল। যদি তিনি দুটো ইস্কাপন বলে উলটো-ডাক বা তিনটে রুইতন বলে ধাপ-ডিঙানো ডাক দিতেন তবে সাউথ উৎসাহিত হতেনই। তা না করে গয়ং-গচ্ছভাবে তিনি দুটো রুইতন ডেকে গেমটা মাটি

করলেন। সাউথও ভুল করেছেন। পার্টনারের তুটো রুইতনের পর পাস না দিয়ে তাঁর তিনটে রুইতন ডাকা উচিত ছিল। তাহলে নর্থ রুইতনে অন্তত গেমের চুক্তি করতে পারতেন।

চতুর্থ ও পঞ্চম ঘরে নো-ট্রাম্প ডেকে ডেকে সাউথ গোড়ার দিকে তাঁর দুর্বলতা প্রকাশ করলেও, নর্থ কিন্তু গেমের আশা ছাড়েননি। তাই নর্থের তিনটে রুইতন ডাকের পর পাঁচটা রুইতন ডাকাই উচিত ছিল সাউথের। তাহলে নর্থ অন্তত ছ-টা রুইতন ডাকতেন।

ষষ্ঠ ঘরে সাউথ ছ-টা রুইতন ডাকার পর নর্থ অনায়াসে সাতটা রুইতনের ঝুঁকি নিতে পারতেন। কারণ সাউথের ডাকের ভেতর দিয়ে তাঁর হাতের দুর্বলতা একটুও প্রকাশ পায়নি। বরং সাধ্যের অতিরিক্ত ডেকেছেন সাউথ। এরপর নর্থের জি-এস না ডাকার যুক্তি নেই।

।বাঁটটি কিভাবে খেলতে হবে।

রুইতন রঙ হলে বিপক্ষ যাই খেলুন না কেন পিট ধরে তু-এক চক্কর রঙ খেলুন। পরে সাউথ থেকে হরতন খেলে বিবিতে ফিনেস নিন। তারপর ছোট হরতন খেলে সাউথে তুরুপ করুন। তাহলে হরতন স্যুটটি তৈরী হবে আর সাতটা রুইতনের খেলা করা যাবে।

তিনটে নো-ট্রাম্প চুক্তিতে কমতি পেতে হলে ওয়েষ্ট চিড়িতনের তুরি খেলবেন আর ইষ্ট টেক্কা দিয়ে ধরবেন। পিট ধরে ইষ্ট নওলা খেলবেন আর ওয়েষ্ট সাতা দেবেন। পরেরবার ইষ্ট চৌকা খেলবেন আর ওয়েষ্ট সাহেব দিয়ে পিটটি নেবেন। তারপর ওয়েষ্ট চতুর্থ চিড়িতনখানা খেলবেন। ইষ্ট তখন বিবি দিয়ে ধরবেন ও পরে পঞ্চম পিটটি নেবেন। তাহলে চিড়িতনেই তাঁদের পাঁচ পিট হয়ে যাবে।

।পার্টনারের তাস সম্বন্ধে ধারণা।

পার্টনারের হাতে সম্ভাব্য তাস কী হতে পারে একটু ভেবে দেখলে অনেক সময় তা সঠিকভাবে ধরা যায়। এক সন্ধ্যায় কৃষ্ণনগরে ঘোষালের ড্রয়িং রুমে পরের পৃষ্ঠার বাঁটটি আমাদের মধ্যে বিলি করেন ঘোষাল। খেলোয়াড়দের ডাকের ভঙ্গিও লক্ষ্য করুন। নর্থ-সাউথ ভেল্ণ।

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
(ঘোষাল)	(বিশ্বাস)	(মল্লিক)	(গুহ)
১◇	পাস	২♡	৩♣
৩ নো-ট্রা	পাস	৪নো-ট্রা	পাস
৫♡	পাস	৬♠	পাস

সকলে পাস।

নর্থ রুইতন শুরু করায় ২½ ট্রিকসহ দু-রঙা জোরালো হাতে সাউথ স্লামের সম্ভাবনা দেখছেন। চিড়িতন আদৌ না থাকায় আর রুইতনের সাহেব থাকায় তিনি আশান্বিত। তাই ধাপ ডিঙিয়ে দুটো হরতন ডেকে স্লাম-নির্দেশক সাড়া দিয়েছেন তিনি। ওয়েষ্টের তিনটে চিড়িতন ডাকের পর নর্থের তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকটি ইঙ্গিতপূর্ণ। এতে বোঝা গেল যে, ইস্কাপনে নর্থের খুব ভালো সমর্থনের তাস আছে আর হরতন তাঁর কাছে দুখানার বেশি নেই এবং তাঁর ট্রিকগুলোর বেশির ভাগ ইস্কাপন, রুইতন ও চিড়িতনে আবদ্ধ। এরপর সাউথ চারটে ইস্কাপন বললে, গেমের চুক্তিতে পৌঁছনো হয়েছেই ভেবে নর্থের পাস দেয়ার শতকরা একশ' ভাগই সম্ভাবনা। কারণ সাউথের ধাপ-ডিঙানো ডাকের পরও ওয়েষ্ট মুখ খোলাতে নর্থ আর স্লামের সম্ভাবনা দেখতে পারেন না। এই সব বিবেচনা করে পার্টনারকে পাস দেয়ার ফুরসুত

না দিয়ে ব্লাকউড প্রথায় এক পা এগিয়েই সরাসরি ইস্কাপনে এল-এস ডেকেছেন সাউথ। এল-এস-এর খেলাও হবে।

। পুরো-গেমের চুক্তি।

আপনার গোড়ার ডাকের পর পার্টনারের প্রতি-ডাক শুনে পুরো-গেমের সম্ভাবনা জেনেও গেমের চুক্তি না করে, বা হাতের শক্তি প্রকাশের জন্যে ধাপ ডিঙিয়ে আশাব্যঞ্জক বা গেম-নির্দেশক ফিরতি-ডাক না দিয়ে যদি গয়ং-গচ্ছভাবে আপনার স্যুটটি আবার ডাকেন বা আলতোভাবে পার্টনারের স্যুটটিতে মামুলী সমর্থন জানান, তবে দুর্বল বা মাঝারি হাতে পার্টনার আর এক পা-ও এগোবেন না। পুরো-গেমের পথে পা না বাড়িয়ে পার্টনার সেখানেই বসে পড়বেন, অর্থাৎ তিনি পাস দেবেন আর নিজের হাত আপনি নিজেই কামড়াবেন। যে যে অবস্থায় নিশ্চিত গেমের সম্ভাবনা জেনেও পুরো-গেমের চুক্তি করা সম্ভব হয় না সূচনাকারীর এই ভাবের নিরাসক্ত ফিরতি-ডাকই তার মধ্যে সবচেয়ে করুণ উদাহরণ। * কাজেই গেমের গন্ধ পেলেই আপনাকে দ্রুতলয়ে এগিয়ে আসতেই হবে। একটা পুরো-গেমের মূল্য কতখানি একবার ভেবে দেখুন।

যাঁরা কন্‌ট্রাক্ট ব্রিজ খেলেন বা খেলবেন তাঁদের প্রতি আমার বিশেষ নির্দেশ, গেমের সামান্যতম সম্ভাবনা থাকলেই গেমের চুক্তি না করে আংশিক-গেমে ডাক থামিয়ে তাঁরা যেন কাপুরুষের মতো পশ্চাদপসরণ না করেন। দশবার গেমের চুক্তি করে পাঁচবার ডাউন দিলেও দোষের নয়, কিন্তু দশবার গেমের ডাক না দিয়ে পাঁচবার পুরো-গেমের খেলা হয়ে গেলে আপশোষের শেষ থাকে না। মনে রাখবেন, ভীতু সৈন্য কখনো যুদ্ধ জেতে না আর উদ্যোগী পুরুষই লক্ষ্মীর বর লাভ করে।

। ছাব্বিশ ফোঁটায়, না কমে।

আগেই বলেছি, দু-হাতে মোট ছাব্বিশ ফোঁটা থাকলে নো-ট্রাম্পে ও মেজর স্যুটে পুরো-গেম সম্ভব। কিন্তু সময় সময় তার থেকে ঢের

---

* ৮০ পৃষ্ঠায় তৃতীয় ঘরে নর্থের ডাক দেখুন।

কম ফোঁটায়ও পুরো-গেম করা যায়। নীচের বাঁটটি দেখুন। নর্থের চারটে হরতনের চুক্তিতে ইষ্ট ডাবল দিয়েছেন :

বাঁটটিতে নর্থ-সাউথের হাতে মাত্র তেরোটি প্রকৃত ফোঁটা আছে। তবু তাঁরা চারটে হরতনের খেলা করতে পারবেন। প্রথমবার ইস্কাপনের দশ-এ ও পরেরবার ইস্কাপনের বিবিতে ফিনেস নিলে তাঁদের ইস্কাপনে তিন পিট মিলবে। হরতনে সাত পিট তো হবেই। অপরপক্ষে ইষ্ট-ওয়েষ্টের সাতাশটি প্রকৃত ফোঁটা থাকা সত্বেও কোন চুক্তিতে তাঁরা আট পিটের বেশি পাবেন না।

এখন প্রশ্ন হচ্ছে, তেরো ফোঁটায় যখন গেম হচ্ছে তখন তার দ্বিগুণ ছাব্বিশ ফোঁটার জন্যে অপেক্ষা করা কেন ? তার উত্তরটি অতি সহজ। বর্তমান বাঁটে তাসের খামখেয়ালী বিন্যাসটি নিজেদের অনুকূলে বলে নর্থ-সাউথ গেম করতে পারছেন। এত অনুকূল বিন্যাসের তাস কালেভদ্রে দেখা যায়। হাতগুলো অদলবদল হয়ে ইষ্টের তাস ওয়েষ্ট আর ওয়েষ্টের তাস ইষ্ট পেলে নর্থ-সাউথের দুটো ডাউন হতো।

ওপরের বাঁটটির বিন্যাস থেকেও অদ্ভুত বিন্যাসের খবরও মাঝে-মাঝে শুনা যায়। পঞ্চাশ দশকের গোড়ার দিকে একবার ইউরোপের এক শহরে চারজন মহিলার প্রত্যেকে এক একটা সুটের তেরোখানাই তাস (কমপ্লিট সুট) পান। এর পুনরাবৃত্তি ঘটে ১৯৫৭ সালের মার্চ মাসে। এই সম্পর্কে কলকাতার আনন্দবাজার পত্রিকা লিখেছিল :

'......গত মার্চ মাসে (১৯৫৭) অষ্ট্রেলিয়ার নিউ সাউথ ওয়েলসের আরনজ

শহরে চারজন মহিলাও এই অবিশ্বাস্য অঘটন ঘটিয়েছেন। গাণিতিক পর্যালোচনার ফলে পাওয়া যায়—২২৩৫১৯৭৪০৬৮৯৫৩৬৬৩৬৮৩০১৫৫৯৯৯৯টি ক্ষেত্রে মাত্র একবার এই তাস পাওয়া যায়।

গিনিসের 'বুক অব ওয়ারলড রেকর্ডস'-এ লেখা আছে, যদি এই পৃথিবীর সমস্ত বাসিন্দা মিলে চারজনের ব্রিজ-খেলার দল করে এবং প্রত্যেকে যদি দৈনিক ১২০ দান করে খেলে তবে ৬২,০০০,০০০,০০০,০০০ বছরে মাত্র একবার এইরূপ একটি পারফেকট ডিল বা কমপ্লিট সুট মিললেও মিলতে পারে।' (আনন্দবাজার পত্রিকা—১৭ ফেব্রুয়ারি, ১৯২৬)

আমাদের আলোচনা এ-ধরনের অসম্ভব বিন্যাসের বা বেয়াড়া ও খামখেয়ালী বিন্যাসের তাস নিয়ে নয়। মোটামুটি স্বাভাবিক বিন্যাসের তাস নিয়েই, যা হামেশাই পাওয়া যায়, ব্রিজের নিয়ম-কানুন রচিত। সে দিক থেকে ছাব্বিশ ফোঁটার নিয়ম এত সঠিক যে, প্রায় সব-ক্ষেত্রেই তা কার্যকরী হয়। যখন ছাব্বিশ ফোঁটার কমে পুরো-গেম হয় তখন তাকে সৌভাগ্য বলে ধরতে হবে আর যখন এতে বা এর চেয়ে বেশি ফোঁটায়ও গেম হয় না (যেমন এখানে ইষ্ট-ওয়েষ্টের হচ্ছে না) তখন তাকে দুর্ভাগ্য বলে মানতেই হবে।*

* হাতের ফোঁটা গুণে ডাক ও প্রতি ডাক দিলে নির্ভুলভাবে খেলার চুক্তি করা যায় বলে আজকাল পাকা খেলোয়াড়েরা ফোঁটার ওপরই বেশি গুরুত্ব অর্পণ করছেন।

পঞ্চম অধ্যায় | স্যুটে দুই-এর ডাক

কখনো-সখনো একই হাতে একটা বা দুটো লম্বা স্যুটসহ ৩০।৩২ ফোঁটাও এসে যায়। ২৫।২৬ ফোঁটার হাত তো আকছারই পাওয়া যায়। এরকম হাতে একাই পুরো-গেম করা সম্ভব। পার্টনারের সামান্য সাহায্যে এ-সব তাসে স্লামও হয়। স্যুটে এক-এর ডাকের পর দুর্বল হাত থাকলে পার্টনার পাসও দিতে পারেন। কিন্তু দুর্বল হাতেও যাতে পার্টনার পাস দিয়ে গেম নষ্ট না করেন, তাই এ-ধরনের জোরালো হাতে 'দুই' বলে ডাকার উপযোগী স্যুটটি শুরু করা হয়। স্যুটে দুই-এর ডাকমাত্রই স্লাম-নির্দেশক। দুর্বল হাতেও তাই পার্টনার পাস দিতে পারেন না। তখন স্লামের চুক্তি করা সম্ভব হলেও গেমের নীচে ডাক থামানো যায় না।

কমপক্ষে কত ফোঁটায় বা ট্রিকে লম্বা স্যুটটি দুই বলে শুরু করা উচিত তা নিয়ে নানা মুনির নানা মত। মোট ২৬ ফোঁটায় মেজর স্যুটে পুরো-গেম সম্ভব। পার্টনারের সাহায্য ছাড়াই যদি প্রায় গেম হবার মতো তাস পাওয়া যায় তবে অনেকের মতে স্যুটে দুই-এর ডাক

দেয়া যায়। ২৩২৪ ফোঁটা বা ৫।।২১ ট্রিকের হাতে তাই অনেকেই লম্বা স্যুটটি বা দুটো স্যুট থাকলে তার একটি 'দুই' বলে শুরু করেন।

বাঁটের যে পিটগুলো বিপক্ষের পাবার সম্ভাবনা তাকে হার-এর পিট বলা হয়। নিজের হাতের হার-এর পিটের সংখ্যা থেকে 'অনার' ট্রিকের সংখ্যা যদি বেশি থাকে তবে কালবার্টসন স্যুটে দুই-এর ডাক দিতে বলেছেন। নীচের হাত দুখানা দেখুন :

	১।		২।
♠	AK5	♠	AK54
♡	AKJ108	♡	AK3
◇	76	◇	AK2
♣	AKQ	♣	976

ডাডলি কার্টনির (Dudley Courtney) হার-এর পিট গণনার আধুনিক রীতি অনুসারে প্রথম হাতে তিনটি হার-এর পিট আছে। * আর বাস্তব দৃষ্টিতে এই হাতে চারখানা হার-এর তাস আছে। কিন্তু এখানে ট্রিক আছে ছ-টি। কাজেই কালবার্টসনের মত অনুসারে এই হাতে দুটো হরতন ডাকা যাবে। লক্ষ্য করুন, হাতখানায় ফোঁটা আছে চব্বিশটি।

ইস্কাপন রঙ হলে দ্বিতীয় হাতে বাস্তব দৃষ্টিতে হার-এর তাসের সংখ্যা দাঁড়ায় ছ এ। এখানে ট্রিকও ছ-টি। কাজেই কালবার্টসন পদ্ধতিতে এই হাতে দুটো ইস্কাপন ডাকা যাবে না। লক্ষ্য করুন, এখানে ফোঁটার সংখ্যা মাত্র একুশ।

। রুল-অব্-থার্টিন।

আবার কোন হাত স্যুটে দুই ডাকার উপযোগী কিনা তা তাঁর নয়া 'রুল অব-থার্টিন' অনুসারে যাচাই করে দেখতে বলেছেন কালবার্টসন তাঁর শেষ বয়সে। তাঁর মতে কমপক্ষে ৪২১ ট্রিকের কোন হাত যদি এই রুলের আওতায় পড়ে, তবে স্বচ্ছন্দে দুই-এর ঘরে কোন ডাকার উপযোগী স্যুট শুরু করা যাবে। হাতের মোট অনার ট্রিকের সংগে পিট পাবার মতো তাসের সংখ্যা (playing trick winners) যোগ

* পঞ্চদশ অধ্যায়ে 'হার-এর পিটের গাণিতিক হিসাব' দেখুন।

করলে যোগফল যদি তেরো বা তার বেশি হয়, তবে ডাকার উপযোগী সুটটি দুই বলে ডাকা যাবে। রুলটির সর্ত দুটি সবসময় পূরণ করা সম্ভব হয় না বলে অনেক সময় ছ-ট্রিকের হাতও দুই-এর ডাকের উপযুক্ত হয় না। নীচের হাত তিনখানা দেখুন :

১।	♠ AKQJ62	২।	♠ AK3	৩।	♠ AKQ
	♡ KQJ107		♡ KQ95		♡ KQ5
	♢ —		♢ A104		♢ AKQ104
	♣ 87		♣ AK3		♣ 32

প্রথম হাতে ৩½ খানা অনার ট্রিক আছে (প্লাস অনার সহ) আর পিট পাবার মতো তাস আছে ১০ খানা। ৩½+১০=১৩½। এই সংখ্যা ১৩ থেকে বেশি বলে হাতখানা দুই বলে ডাক শুরু করার পক্ষে যথেষ্ট। তবু এতে ৪½ খানা অনার ট্রিক নেই বলে এই রুল অনুসারে হাতখানা দুই-এর ডাকের উপযুক্ত নয়।

দ্বিতীয় হাতে ৬খানা অনার ট্রিক আছে আর পিট পাবার মতো তাসের সংখ্যা আছে ৬½। (হরতনে লম্বা সুটের জন্যে বাড়তি আধা পিট ধরা হয়েছে)। ৬+৬½=১২½। এই সংখ্যা ১৩ থেকে কম বলে এ-হাতেও কোন সুট দুই বলে ডাকা যাবে না যদিও এখানে ৪½ ট্রিকের বেশি আছে।

কিন্তু দুটো সর্তই পালিত হচ্ছে বলে তৃতীয় হাতে দুটো রুইতন ডাকা যাবে।

অন্য ধরনের জোরালো হাত

♠ AKQJ62, ♡ KQJ107, ♢, ♣ 54, এ-ধরনের দু-রঙা সুটের হাতে কালবার্টসন অবশ্য এক সময় দুই-এর ডাক দেয়ার পক্ষপাতী ছিলেন। এরকম হাতে পার্টনারের সাহায্য ছাড়াই পুরো-গেম সম্ভব। পার্টনারের মাত্র হরতন আর চিড়িতনের টেক্কা থাকলে এতে এল-এস তো বটেই, জি-এসও হওয়া সম্ভব। তাই এ-ধরনের হাতে দুই বলে সুট দুটোর একটা শুরু করার প্রবণতা দেখা যাচ্ছে প্রায় সব পদ্ধতিতে।

সুটে দুই-এর ডাকের একটা বিশেষ গুরুত্ব আছে। এরকম দু-রঙা হাতে হামেশা দুই বলে ডাক শুরু করতে থাকলে সে গুরুত্ব কমে

যেতে বাধ্য। তাই সাধারণভাবে ৫ ট্রিকসহ ২৩ ফোঁটাই হবে স্যুটে দুই-এর ডাকের সবচেয়ে ছোটো হাতের নিদর্শন। তবে জোরালো দু-রঙা হাতে দুই-এর ডাক সাধারণ নিয়মের ব্যতিক্রম বলে ধরতে হবে। তখন পার্টনার বিপক্ষের ডাকে ডাবল দিলেও সূচনাকারীকে স্বপক্ষে ডাক রাখতে হবে। কারণ বিপক্ষের চুক্তির বিরুদ্ধে প্রতিরোধকারী হিসেবে লম্বা দু-রঙা হাতের উপযোগিতা ও কার্যকারিতা কমই।

আগেই বলা হয়েছে, ১৩-২০ ফোঁটার হাতে ডাকার উপযোগী স্যুটটি এক বলে শুরু করতে হয়। কিন্তু ২১-২২ ফোঁটার অসম বিন্যাসের হাতে কী ডাকা উচিত? সাধারণভাবে এ-ধরনের হাতেও 'এক' বলে ডাকার উপযোগী স্যুটটি শুরু করাই ভালো। তবে তাসের বিন্যাসের কিছু বিশেষত্ব থাকলে 'দুই' বলেও লম্বা স্যুটটি শুরু করা চলবে। তাই ২১-২২ ফোঁটার হাতে খেলোয়াড়দের নিজের বিবেচনামতো ডাকার অধিকার থাকবে।

অবশ্য সেঙ্কেনের কৃত্রিম ওয়ান-ক্লাব প্রথায় এরকম হাতে একটা চিড়িতন ডাকাও চলতে পারে। ওয়ান-ক্লাব ডাক পার্টনার জীইয়ে রাখতে বাধ্য বলে তাঁর সাড়ার পর সূচনাকারী ধাপ ডিঙিয়ে আশাব্যঞ্জক ফিরতি-ডাক দিলে পার্টনারকে হাতের প্রকৃত অবস্থা জানানো সম্ভব হয় এবং দেখে-শুনে সুবিধামতো চুক্তি করাও যায়।*

। টু-ক্লাব ডাক ।

২১ বা তার থেকে বেশি ফোঁটার হাতে ডাকার উপযোগী স্যুটটি আদৌ না ডেকে 'টু-ক্লাব' বলে কৃত্রিম ডাক দেয়ার রেওয়াজ বর্তমানে অনেক পদ্ধতিতে দেখা যাচ্ছে। অ্যাকল, লেডারার, মডার্ন টু-ক্লাব প্রভৃতি পদ্ধতিতে এরকম জোরালো হাতে দুটো চিড়িতন ডাকাই নিয়ম। নো-ট্রাম্প বিন্যাসের খুব জোরালো হাতেও কোন কোন পদ্ধতিতে দুটো চিড়িতনই ডাকা হয়। কম লেভেলের মধ্যে পার্টনারের হাতের অবস্থা জানা যায় বলে টু-নো-ট্রাম্পের বদলে এই কৃত্রিম টু-ক্লাব ডাকের সৃষ্টি।

---

* ৪৬ পৃষ্ঠায় সেঙ্কেনের ওয়ান-ক্লাব ডাক দেখুন। প্রথাটি অনুসরণ করলে পাঠক লাভবান হবেন বলেই আমার বিশ্বাস।

১।	♠ AQ7	২।	♠ AKQ	৩।	♠ KQJ
	♡ KQ9		♡ KQJ9		♡ AJ5
	◇ AQJ95		◇ AKJ108		◇ AKJ6
	♣ A4		♣ A		♣ Q102

চিড়িতন ডাকার উপযোগী না হলেও ওপরের হাতে দুটো চিড়িতনই ডাকা হয়। গেম হবার মতো হাতে এ-ধরনের ডাক দেয়া হয় বলে পার্টনার ডাক জীইয়ে রাখতে বাধ্য। তখন দুটো রুইতন ডেকে সাড়া ছাড়া অন্য ধরনের সাড়াকে স্লাম-নির্দেশক বলে ধরা হয়। পার্টনারের সাড়ার পর হয় নিজের আসল সুটটিতে, না হয় নো-ট্রাম্পে অবস্থা অনুযায়ী সূচনাকারী স্লামের বা গেমের চুক্তি করেন।*

বলাই বাহুল্য, কালবার্টসন পদ্ধতিতে এ-ধরনের কৃত্রিম ডাকের কোন স্থান নেই।

। রোমান টু-ডায়মণ্ড ।

এই প্রসংগে 'রোমান টু-ডায়মণ্ড' ডাকের কথা উল্লেখ করা যেতে পারে। তাসের ৫-৪-৪-০, এমন কি ৪-৪-৪-১ বিন্যাসের হাতে ১৭—২১ ফোঁটা থাকলে হাতের বিশেষত্ব জানানোর জন্যে এই প্রথায় কৃত্রিম দুটো রুইতন ডাকা হয়। এই ডাকও গেম-নির্দেশক বলে পার্টনারকে ডাক জীইয়ে রাখতে হয় আর তাঁর সাড়ার পর সুবিধামতো চুক্তি করা হয়। নীচের যে-কোন হাতে এই প্রথায় দুটো রুইতন ডাকা হয়:

১।	♠ AK86	২।	♠ AQ95	৩।	♠ AQ86
	♡ AQJ75		♡ AK43		♡ 3
	◇ —		◇ 6		◇ AJ53
	♣ A1092		♣ KQJ4		♣ AQ87

তবে ১৭ থেকে ২১ ফোঁটাও বিন্যাসের কড়া সর্ত সব সময় পালন করা সম্ভব হয় না বলে প্রথাটি কচিৎ কার্যক্ষেত্রে প্রয়োগ করা যায়।

---

* পঞ্চদশ অধ্যায়ে 'ডাকের বিভিন্ন পদ্ধতিতে' টু-ক্লাব ডাক দেখুন।

। দু-রঙা স্যুট ।

খুব জোরালো হাতে ডাকার উপযোগী দুটো স্যুট থাকলে তার একটি (সাধারণত ওপরের মানেরটি) 'দুই' বলে শুরু করতে হয় এবং পরের চক্করে দ্বিতীয়টি ডেকে পার্টনারের অগ্রাধিকার আদায় করতে হয়। তবে একটি স্যুটে দুই ডেকে পার্টনারের প্রতি-ডাকের পর দ্বিতীয়টিও ধাপ ডিঙিয়ে ডাকা চলবে না। কারণ কম লেভেলের মধ্যে স্যুট দুটোর একটাকে বেছে নিতে পার্টনারকে সুযোগ দিতেই হবে।

। দুই-এর ডাকে সাড়া ।

স্যুটে দুই-এর ডাক পার্টনার জীইয়ে রাখতে বাধ্য। ফোঁটাশূন্য হাতেও তিনি পাস দিতে পারবেন না, এমন কি আংশিক-গেম থাকলেও। কারণ তিন-চারটের খেলা সূচনাকারী একাই করতে সক্ষম, আর পার্টনারের সামান্য সাহায্য পেলে এল-এস, জি-এসও সম্ভব। হয়তো তাঁর একার হাতেই এল-এস হবার মতো তাস এসেছে আর পার্টনারের হাতে মাত্র একটা সাহেব, এমন কি একটা বিবি থাকলেই তাঁর পক্ষে জি-এস করা সম্ভব। এখন কি ধরনের হাতে কিভাবে সাড়া দিতে হবে দেখুন :

॥ ক ॥ নঞ-অর্থক সাড়া :

ঊর্ধ্বতন কত ফোঁটায় আপনার পার্টনার ডাক শুরু করেছেন তা আপনি জানেন না। ধরুন, তাঁর নিম্নতম ২৩ ফোঁটা আছে। এখন আপনার মাত্র ½ ট্রিক বা ৩ ফোঁটা থাকলে পুরো-গেম আর ১½ ট্রিকসহ ৯।১০ ফোঁটা থাকলে এল-এস সম্ভব। তাসের বিন্যাস অনুকূল হলে ১ ট্রিকসহ ৭ ফোঁটায়ও এল-এস হতে পারবে। তাই দুর্বল হাতে, অর্থাৎ ১ ট্রিকসহ ৭ ফোঁটার কম থাকলে দুটো নো-ট্রাম্প বলে ডাক জীইয়ে রাখবেন। দুটো নো ট্রাম্প ডেকে আপনি শুধু বলছেন, 'আমার হাতে আশাপ্রদ কিছুই নেই, ভাই। স্লামের চুক্তি করতে চাও তো নিজের জোরেই কর, না হয় গেমের ডাকেই ক্ষান্ত হও।'

আবার পার্টনারের ডাকা-স্যুটে সমর্থন থাকলে আর সংগে-সংগেই সমর্থন জানালে মোটামুটি একই অর্থ দাঁড়ায়, অর্থাৎ দুর্বল হাত প্রকাশ পায়। তবে সমর্থন থাকলেও প্রথমবার বরং দুটো নো-ট্রাম্প বলে পরের চক্করে সমর্থন

জানালে বক্তব্য বেশি পরিষ্কার হয়। ধরুন, পার্টনার দুটো হরতন ডেকেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ Q32	♠ Q54	♠ 876
♡ 765	♡ 32	♡ Q106
◇ 10983	◇ Q875	◇ Q87
♣ J104	♣ Q654	♣ Q1054

প্রথম ও দ্বিতীয় হাতে বলুন দুটো নো-ট্রাম্প আর তৃতীয় হাতে দুটো নো-ট্রাম্প বা তিনটে হরতন।

সূচনাকারীর সুটে খুব ভালো সমর্থন থাকলেও, (যেমন, KQxx বা KJxx) হাতে ৭-এর কম ফোঁটা থাকলে ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন জানানো ঠিক নয়। আগেই বলেছি, দু-জনেরই একই সংগে ধাপ ডিঙিয়ে ডাকা উচিত নয়। তাতে ডাক অনাবশ্যক ওপরে উঠে যায় আর ডাকার মতো দ্বিতীয় কোন সুট থাকলে তা দেখাবার সুযোগ থেকে সূচনাকারী বঞ্চিত হন। ফলে অনেক সময় স্লাম হারাতে হয়। নীচের বাঁটটি ও দুই টেবিলে ডাকের পার্থক্য লক্ষ্য করুন :

N	S
♠ A4	♠ 876
♡ AQ10965	♡ KJ74
◇ AKJ10	◇ Q982
♣ K	♣ 54

১। নর্থ	সাউথ	২। নর্থ	সাউথ
২♡	৪♡ (?)	২♡	৩♡
৬♡ (?)		৪◇	৫◇
		৬◇	পাস

এই বাঁটে ছ-টা রুইতনের খেলা হবে কিন্তু ছ-টা হরতনের খেলা হবে না। এখানে নর্থের দুটো হরতন ডাকের পর সাউথ চারটে হরতন বললে ডাক সেখানেই বন্ধ হয়ে যাবে। কারণ নর্থ আর পাঁচটা রুইতন ডাকার উৎসাহ বা সাহস পাবেন না। কিন্তু সাউথ দুটো নো-ট্রাম্প বা তিনটে হরতন ডেকে সাড়া দিলে তিন বা চার-এর কোঠায় রুইতন

সুটটি দেখাতে পারবেন নর্থ। তাহলে ওঁরা ছ-টা রুইতনে চুক্তি করার সুযোগ পাবেন।

আবার পার্টনার পরপর দুটো সুট দেখালে প্রথম সুযোগেই তার একটায় আপনার অগ্রাধিকার জানাবেন। ফোঁটা কম থাকলে প্রথমবার দুটো নো-ট্রাম্প বলবেন আর পরেরবার সমর্থনযোগ্য বা লম্বা সুটটি দেখাবেন।

॥ খ ॥ সদর্থক সাড়া :

পূর্বেই বলেছি, আপনার ১ ট্রিকসহ ৭ ফোঁটা থাকলেও সময় বিশেষে স্লাম সম্ভব। তাই কমপক্ষে ১ ট্রিকসহ ৭ ফোঁটা বা তার থেকে সামান্য ভালো হাত থাকলে এবং সংগে একটা টেক্কা বা দুটো সাহেব থাকলে আপনাকে ডাকার উপযোগী সুটটি দেখাতে হবে। তখন ডাকার উপযোগী কোন সুট না থাকলে ধাপ ডিঙিয়ে তিনটে নো ট্রাম্প ডেকে পার্টনারকে উৎসাহিত করবেন। অবশ্য তিনটে নো-ট্রাম্প না বলে কোন সুট দেখাতে পারলে সুটটি দেখানোই ভালো। কারণ তিনটে নো ট্রাম্প বললে ডাক হঠাৎ ওপরে উঠে যায়। ধরুন, পার্টনার দুটো হরতন ডেকেছেন আর আপনার আছে :

১।	♠ K6	২।	♠ KJ4
	♡ 765		♡ 87
	◇ AJ1072		◇ Q1053
	♣ 874		♣ K1094

প্রথম হাতে বলুন তিনটে রুইতন আর দ্বিতীয় হাতে তিনটে নো-ট্রাম্প। দ্বিতীয় হাতে তিনটে চিড়িতনও বলা যাবে।

আবার আপনার ২ বা ২½ ট্রিক অথবা ১২।১৩ ফোঁটা থাকলে জি-এস সম্ভব। তখন ডাকার উপযোগী সুটটি দেখাবেন। সুটটি টেক্কা বা সাহেবসহ কিংবা বিবি-গোলামসহ পাঁচ বা তার চেয়ে বেশি তাসের

---

* অবশ্য ফোঁটাশূন্য বা দু-এক ফোঁটার হাতে পার্টনারের সুটের তাস একগাদা থাকলে সুটটিতে সংগে-সংগেই গেমের চুক্তি করা চলে। তবে সেক্ষেত্রেও প্রথমে নো-ট্রাম্প বলে পরেরবার গেমের ডাক দেয়াই উচিত।

হলে দু-বার ডাকতে পারবেন। নিজের স্যুটটি দেখিয়ে পার্টনারের স্যুটে সমর্থন থাকলে সে সংবাদও জানাবেন। দেখবেন, পার্টনার জি-এস-এর চুক্তি করে ফেলছেন। তিনি জি-এস না ডাকলে আপনিই ডাকতে পারবেন।

এরকম জোরালো হাতে ডাকার উপযোগী কোন স্যুট না থাকলে পার্টনারের স্যুটে সমর্থন থাকবে। তখন পার্টনারের স্যুটে জি-এস ডাকার কর্তৃত্ব আপনাকেই নিতে হবে।

। পার্টনারের সাড়ার পর ।

স্যুটে দুই ডাকার পর পার্টনারের সাড়া থেকে তাঁর হাতের অবস্থা আঁচ করে সূচনাকারীকে পরবর্তী ব্যবস্থা গ্রহণ করতে হবে। আশাপ্রদ সাড়া না পেয়ে থাকলে তাঁকে গেমের ডাকে থামতে হবে। সূচনাকারীর দু-রঙা স্যুট থাকলে এই ফাঁকে দ্বিতীয় স্যুটটি ডেকে পার্টনারের অগ্রাধিকার আদায় করতে হবে। মনে রাখবেন, পার্টনার দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিয়ে থাকলে তাঁর কাছে ৬ ফোঁটার বেশি আশা করা যাবে না, এমন কি তাঁর ফোঁটাশূন্য হাত হওয়াও অসম্ভব নয়।

। বিপক্ষ রক্ষণাত্মক ডাক দিলে ।

স্যুটে পার্টনারের দুই-এর ডাকের পর আপনার ডান-হাত রক্ষণাত্মক ডাক দিলে, ১ট্রিক বা ৬ ফোঁটা পর্যন্ত থাকলে আপনি পাস দেবেন। কারণ আপনি যথেষ্ট জোরালো হাত পাননি আর আপনি পাস দিলেও পার্টনার আবার কিছু বলার সুযোগ পাচ্ছেনও। কিন্তু আপনার ১½ ট্রিক বা ৭।৮ ফোঁটা থাকলে আপনাকে কিছু বলতেই হবে। বিপক্ষ ভেদ্য (ভালনারেবল) হলে তখন ডাবল দেয়াই ভালো। তাঁরা ভেদ্য না হলে আপনার ডাকার মতো স্যুটটি দেখাবেন। পার্টনারের ডাকা-স্যুটের তাস তিনখানা বা তার চাইতে বেশি থাকলে ডাবল না দিয়ে বরং নিজেরা ডেকে গেমের চুক্তি করাই উচিত। কারণ সে-ক্ষেত্রে বেশি কমতি পাওয়া যাবে না। ধরুন,

পার্টনারের দুটো হরতন ডাকের পর আপনার ডান-হাত তিনটে চিড়িতন ডেকেছেন আর আপনার আছে :

১।		২।		৩।	
♠	Q987	♠	43	♠	1098
♡	54	♡	Q1076	♡	87
◇	AJ7	◇	A932	◇	AJ1092
♣	Q1085	♣	Q109	♣	Q104

প্রথম হাতে ডাবল, দ্বিতীয় হাতে তিনটে হরতন আর তৃতীয় হাতে তিনটে রুইতন বলুন। দ্বিতীয় হাতে অনেকগুলো হরতন থাকায় ডাবল দিলে বেশি পিট মিলবে না বলে হরতন ডাকতে হচ্ছে। তৃতীয় হাতে ডাবলও দেয়া চলবে।

বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকে পার্টনার ডাবল দিলে সূচনাকারীর পাস দেয়াই উচিত। তবে সূচনাকারীর লম্বা দু-রঙা হাত থাকলে স্বপক্ষে ডাক নিতে হবে, কারণ সে-ক্ষেত্রেও বেশি কমতি মিলবে না।

। সীমিত দুই-এর ডাক ।

সীমিত দুই-এর ডাক (লিমিট টু-বিড) বলে এক নতুন ধরনের ডাক দেখিয়েছেন কালবার্টসন। একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুটসহ (সাধারণত মেজর স্যুট) ৩½—৪ ট্রিক বা ১৫—১৬ ফোঁটার হাতে যদি কোন খেলোয়াড় বোঝেন যে, তিনি একাই আট পিটের মত নিতে পারছেন, তবে তিনি স্যুটটি 'দুই' বলে শুরু করতে পারবেন। প্রতি-ডাকে পার্টনার যদি হতাশাব্যঞ্জক দুটো নো-ট্রাম্প বলে ডাক জীইয়ে রাখেন, তবে সূচনাকারী স্যুটটিতে তিন ডেকে সাইন-অফ (সূচন) করবেন।

এ ধরনের হাতের সংগে প্রয়োজনীয় স্যুটের একটা সাহেব ও একটা বিবি যুক্ত হলেই পুরো-গেম সম্ভব। তাই ফিরতি-ডাকে সূচনাকারী স্যুটটি আবার ডাকলে আর পার্টনারের দু-একখানা বড়ো তাস থাকলে পরের চক্করে পার্টনারকে গেমের চুক্তি করতে হয়। তা না থাকলে তিন-এর কোঠায়ই ডাক বন্ধ হয়ে যায়।

এক বলে স্যুটের ডাক সুরু করলে এক-আধ ট্রিকের হাতে পার্টনার

পাস দিতে পারেন। তাই এই সীমিত দুই-এর ডাকের সৃষ্টি। নীচের বাঁটটি দেখুন :

North		South
♠ AKJ10542	N S	♠ Q6
♡ AQ3		♡ K84
◇ 32		◇ 765
♣ 7		♣ 98763

এই বাঁটটিতে নর্থ দুটো ইস্কাপন ডাকতে পারবেন। তখন দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে সাউথ নঞ-অর্থক সাড়া দিলে নর্থ বলবেন তিনটে ইস্কাপন। সাউথ তখন চারটে ইস্কাপন ডেকে গেমের চুক্তি করতে পারবেন। একটা সাহেব ও একটা বিবি না থাকলে দ্বিতীয় চক্করে সাউথকে পাস দিতে হতো। সাউথের ১২-১৩ ফোঁটা থাকলে এই তাসে স্লাম হতো।

মুশকিল হচ্ছে, কোন্‌টা সত্যিকারের দুই-এর ডাক আর কোন্‌টা সীমিত দুই-এর ডাক শুরুতে তা পার্টনারের পক্ষে ধরা অসম্ভব। তাই দুই-এর সব ডাককে প্রথমে একইভাবে গ্রহণ করতে হবে আর হাতের অবস্থা অনুযায়ী সাড়া দিতে হবে। পার্টনারের জোরালো হাত থাকলে অবশ্য ভয়ের কিছুই থাকে না; কিন্তু মাঝারি হাতে তিনি ডাক বাড়াতে থাকলেই বিপদ।

মাঝারি হাতে পার্টনার যদি তিন-এর কোঠায় কোন সুট দেখান তবে সূচনাকারীকে একটু বিব্রত হতেই হবে। কারণ তখনো তিনি জানেন না পার্টনারের ৩-৪ ট্রিকের হাত কিনা। পার্টনারের ডাকের পর তাই তিনি পাস দিতে পারেন না। তাঁকে নিজের সুটটি দ্বিতীয় বারে ডাকতেই হবে, কিন্তু কোনমতেই তাঁর তিন-এর ঘরের ওপরে ওঠা চলবে না। দরকার বোধে তিনি তিনটে নো-ট্রাম্পও ডাকতে পারবেন।

সূচনাকারী গোড়ার সুটটি আবার ডাকলে বা তিনটে নো-ট্রাম্প বলে ফিরতি-ডাক দিলে পার্টনার বুঝবেন যে, তাঁর দুই-এর ডাকটি 'নকল', ৫-৫½ ট্রিকের 'আসল' ডাক নয়। তখন বেশি ট্রিক থাকলে পার্টনার স্লামের চেষ্টা করবেন আর কম ট্রিক ও ফোঁটা থাকলে সেখানেই থামবেন বা বড়ো জোর গেমের চুক্তি করবেন।

।সুটে তিন ও চার-এর ডাক।

অনেক সময় একই সুটের ৭, ৮ বা ৯ খানা তাস এসে যায় কিন্তু

পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটার অভাবে 'এক' বলে স্যুটটি শুরু করা যায় না। তখন একদম 'তিন' বা 'চার' বলে, আর স্যুটটি মাইনর হলে 'পাঁচ' বলেও ডাক শুরু করা হয়। একে প্রি-এমটিভ বিড (ছিনানো ডাক) বা সাট-আউট বিড (দাবানো-ডাক) বলে। বিপক্ষের মুখ বন্ধ করে দেয়াই এরকম ডাকের মুখ্য উদ্দেশ্য। অত উঁচু কোঠায় বিপক্ষ সাধারণত ডাকতে সাহস পান না, বা ডাকলেও ঠিক স্যুটটি বেছে নেয়ার সুযোগ পান না। ফলে অনেক সময় তাঁদের নিশ্চিত গেম নষ্ট হয়ে যায়। মজা হচ্ছে, সাট-আউট ডাক দিয়ে সময় বিশেষে বিশ্বের সেরা ব্রিজ-খেলোয়াড়কেও স্টাম্প আউট (কুপোকাত?) করা যায়। কারণ হকচকিয়ে গিয়ে তিনি হয়তো ঠিক্ ডাকটি দিতে সমর্থ হন না।

পার্টনারের হাতে কিছুই না থাকলে এ-ভাবের ডাকে অবশ্য চুক্তিমতো খেলা করা সম্ভব হয় না। কিন্তু বিপক্ষের একটা গেম, এমন কি স্লামও এবং সংগে হয়তো রাবারও নষ্ট করে দেয়া যায় বলে হামেশাই এ-ভাবের ডাক দেয়া হয়। নীচের হাত দু-খানা দেখুন:

	১।		২।
	♠ —		♠ —
	♡ KQJ97652		♡ 5
	◇ QJ10		◇ QJ109
	♣ 43		♣ KQJ98432

প্রথম হাতে হরতন রঙ হলে শুধু এই তাসে আটখানা পিট আর দ্বিতীয় হাতে চিড়িতন রঙ হলে এই তাসে ন-খানা পিট মিলবে। প্রথম হাতে একদম চারটে হরতন আর দ্বিতীয় হাতে একদম পাঁচটা চিড়িতন ডাকলে বিপক্ষ হয়তো আর চারটে ইস্কাপন বা পাঁচটা রুইতন বলার সুযোগ বা সাহস পাবেন না। তাঁরা হয়তো ডাবল দেবেন। পার্টনারের হাতে কিছুই না থাকলে তখন দুটো কমতি হবে। কিন্তু মাত্র দুটো কমতি দিয়ে তাঁদের নিশ্চিত গেম নষ্ট করে দেয়া যাবে। তাতে লাভ ছাড়া লোকসান নেই।

কিন্তু প্রথম হাতের বেলায় পার্টনার যদি কেবল হরতনের টেক্কা ও রুইতনের সাহেব আর দ্বিতীয় হাতের বেলায় কেবল চিড়িতনের টেক্কা

ও রুইতনের সাহেব—মাত্র এই ১২ ট্রিক বা ৭ ফোঁটা করে পেয়ে যান, তবে চুক্তিমতো খেলা হবেই।

প্রি-এমটিভ ডাক দিয়ে বিপক্ষের নিশ্চিত জি এস কিভাবে নষ্ট করে দেয়া যায় দেখুন। নর্থ বাঁটিয়ে, ইষ্ট-ওয়েষ্ট ভেদ্য :

ইষ্ট-ওয়েষ্টের চিড়িতনে বা রুইতনে নির্ঘাত জি-এস হবার তাস। কিন্তু পরস্পরের হাতের খবর আদান-প্রদান সম্ভব হলো না বলে বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে তাঁদের থামতে হয়েছে। তাতে নর্থ-সাউথই লাভবান হলেন। তিনটে কমতিতে মাত্র ৫০০ পয়েন্ট খেসারত দিয়ে তাঁরা ইষ্ট-ওয়েষ্টকে ২৩৪০ পয়েন্ট থেকে বঞ্চিত করতে সমর্থ হলেন।

এবার নীচের বাঁটটি দেখুন। ওয়েষ্ট বাঁটিয়ে, নর্থ-সাউথ ভেদ্য :

নর্থ-সাউথের চিড়িতনে, রুইতনে ও নো-ট্রাম্পে জি-এস হতোই। কিন্তু ইষ্টের প্রি-এমটিভ ডাকের পর ডাক এত দ্রুতলয়ে ওপরে উঠে গেল যে, স্লাম ডাকার কোন প্রথার সাহায্য নিয়ে দু-হাতের খবর আদান-প্রদান সম্ভব হলো না নর্থ-সাউথের পক্ষে। ফলে নিশ্চিত জি-এস থেকে তাঁরা বঞ্চিত হলেন। বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকের পর স্লাম ডাকার প্রথাগুলির সদ্ব্যবহার করবার যে ফুরসৎ থাকে না, বাঁট দুটোর ডাকই তার উদাহরণ।

দ্রঃ দ্বিতীয় বাঁট সম্পর্কে কেউ হয়তো প্রশ্ন করবেন, চারটে ইস্কাপন ডেকে সাউথ কেন ডাকের মাত্রা অনর্থক ওপরে তুলে দিলেন? তার কারণ এই যে, চারটে ইস্কাপন ডেকে কিউ-বিড দিয়ে সাউথ তাঁর স্লাম-সম্ভাবনাপূর্ণ খুব জোরালো হাত প্রকাশ করছেন। অর্থাৎ তিনি পার্টনারকে জানিয়েছেন যে, বিপক্ষ ইস্কাপনে কোন পিট পাবেন না এবং তিনি স্লামের সম্ভাবনা দেখছেন। ইস্কাপন না ডেকে মামুলীভাবে রুইতন বা চিড়িতন ডাকলে কিংবা টেক-আউট ডাবল দিলে কি সেই অর্থ প্রকাশ পেত? প্রথমবার চিড়িতন বা রুইতন ডেকে যদি নর্থ সাড়া দিতে পারতেন তবে তাঁর পক্ষে সাতটা চিড়িতন বা সাতটা রুইতন ডাকা সম্ভব হতো।

| রুল-অব-টু অ্যাণ্ড থ্রি |

তবে প্রি-এমটিভ বা সাট-আউট ডাক দিয়ে বড়ো জোর ৫০০ খেসারত দেয়া যেতে পারে। তাই ক-টা কমতি হতে পারে বা কত খেসারত দেয়া যেতে পারে তা ভেবে-চিন্তেই এসব ডাক দিতে হয়। তখন কালবার্টসনের 'রুল-অব-টু অ্যাণ্ড থ্রি' অনুসরণ করাই উচিত। রুলটিতে বলা হয়েছে, প্রি-এমটিভ ডাক দেয়ার আগে দেখতে হবে, যে ক-টার ডাক দেয়া হচ্ছে তাতে যদি কেবল নিজের হাতের জোরে খেলা করতে হয়, তবে কমতির পরিমাণ ভেদ্য (ভালনারেবল) হলে যেন দুটো আর অভেদ্য হলে যেন তিনটের বেশি না হয়। পার্টনারের হাতের সাহায্যে পাবার মতো সম্ভাব্য পিট তখন বিবেচ্য নয়। যদি দেখা যায় যে, ভেদ্য হলে দুটো আর অভেদ্য হলে তিনটে কমতি দিয়ে (বিপক্ষের ডাবলে নিট ফল দু-ক্ষেত্রে একই—একুনে ৫০০ খেসারত) রেহাই পাওয়া যাচ্ছে তবে এই রুল অনুসারে প্রি-এমটিভ ডাক দেয়া

যাবে। তার চেয়ে বেশি কমতির সম্ভাবনা থাকলে আর প্রি এমটিভ ডাক দেয়া চলবে না। পার্টনারের হাতের খবর তখনো পাওয়া যায়নি বলে অবশ্য একটু ঝুকি নিয়েই এসব ডাক দিতে হয়, তবে আনাড়ির মতো ঝুঁকি নেয়া চলে না। তাই পার্টনার পাস দিয়ে থাকলে প্রি-এমটিভ ডাক দেয়া উচিত নয়। আবার নিজেরা ভেদ্য হলে প্রি-এমটিভ ডাক না দেয়াই উচিত। *

। প্রি-এমটিভ ডাকের তাস।

প্রি-এমটিভ ডাকের স্যুটটি লম্বা, জোরালো ও দুর্ভেদ্য হওয়াই বাঞ্ছনীয়। সাত-তাসের কমে এসব ডাক দেয়া যায় না। আট বা ন-তাসের যে কোন স্যুটকে জোরালো বলা চলবে। কারণ তখন স্যুটটিতে বিপক্ষ সাধারণত দু-পিটের বেশি পেতে পারেন না।

আবার মাইনর স্যুটে প্রি-এমটিভ ডাক দিতে হলে একটু বেশি সতর্ক হতে হবে। তখন স্যুইটির ওপরের বড়ো তিনখানা তাসের অন্তত দুখানা থাকা উচিত। কারণ বাকি বড়ো তাসখানা পার্টনারের থাকলে তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে তিনি একটা গেমের ঝুঁকি নিতে পারেন।

তবে 'এক' বলে কোন স্যুট ডাকবার মতো পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা থাকলে কক্ষনো প্রি-এমটিভ ডাক দেয়া যাবে না—কোন স্যুটের সাত-আটখানা তাস পেলেও। তাতে নিজেদেরই ঠকতে হয়, কারণ ডাক সূচনাকারীর হাত দুর্বল মনে করে মাঝারি হাতে পার্টনার আর পুরো-গেমের চুক্তি করতে সাহস পান না। তাই ২½ ট্রিক বা ১৩ ফোঁটার হাতে 'এক' বলে লম্বা স্যুটটি ডাকতে হবে—সেটি সাত, আট বা ন-তাসের হলেও।

। তিন বা চার-এর ডাকে সাড়া।

প্রি-এমটিভ ডাক দিয়ে পার্টনার যদি গেমে পৌছে থাকেন তবে

---

* প্রি-এমটিভ ডাক বা রক্ষণাত্মক ডাক হোক না-কেন, বিপক্ষের পুরো-গেম বন্ধ করার জন্যে ৩০০ আর রাবার বন্ধ করার জন্যে ৫০০ পর্যন্ত খেসারত দেয়া যেতে পারে। বিপক্ষের আংশিক-গেম বন্ধ করার জন্যে গায়ের জোরে ডেকে খেসারত দেয়ার কোন অর্থই হয় না। ডুপ্লিকেট ব্রিজে বিপক্ষের স্লাম বন্ধ করতে অবশ্য ৫০০-এর বেশি খেসারত দেয়া যায়।

আপনি চুপ করে যাবেন, কারণ আপনার ওপর খানিকটা ভরসা রেখেই তিনি ডেকেছেন। অবশ্য আপনি যদি স্লামের সম্ভাবনা দেখেন তো অন্য কথা। কিন্তু মনে রাখবেন, পার্টনারের হয়তো একটাও টেক্কা নেই, আর থাকলেও বড়ো জোর একটা। কাজেই আপনার হাতে কমপক্ষে তিনটে টেক্কা না থাকলে স্লামের স্বপ্ন দেখবেন না।

কিন্তু গেমের ডাক না দিয়ে পার্টনার যদি মেজর স্যুটে 'তিন' আর মাইনর স্যুটে 'চার' বলে থাকেন? মনে রাখবেন, একা তিনটের বা চারটের খেলা করবার ক্ষমতা নেই তাঁর। বরং ভেদ্য হলে দুটো আর অভেদ্য হলে তিনটে কমতি নিশ্চিত জেনেই তিনি ডাক দিয়েছেন। তাঁর সেই অভাব পূরণ করে আপনি যদি আরো একটা অতিরিক্ত পিট পাবার ক্ষমতা রাখেন, কেবল তখন তাঁর ডাককে এক ঘর ওপরে তুলতে পারবেন। প্রি-এমটিভ ডাকের পর 'দেখি ডেকে, গেম হয় কিনা' ধরনের মনোভাবের (যা অতি-উৎসাহী খেলোয়াড়রা হামেশাই করে থাকেন) কোন স্থান নেই। ধরুন, আপনারা ভেদ্য আর পার্টনার তিনটে ইস্কাপন ডেকেছেন আর এদিকে আপনি পেয়েছেন:

১।		২।		৩।	
	♠ A2		♠ J1076		♠ 4
	♡ J103		♡ 9853		♡ AK72
	◇ 8432		◇ A107		◇ J105
	♣ A765		♣ A6		♣ 109864

প্রথম ও তৃতীয় হাতে আপনি মাত্র দু পিট নিতে পারছেন। পার্টনার দুটো কমতির ঝুঁকি নিয়ে ডেকেছেন বলে এই দু-হাতে আপনি সরাসরি পাস দেবেন। কিন্তু দ্বিতীয় হাতে চিড়িতনে তুরুপ করে আর দুটো টেক্কায় দু-পিট নিয়ে কমপক্ষে তিন পিট পাবার ব্যবস্থা করতে পারছেন আপনি; আপনার তাসে ঘাটতি পূরণ হয়েও অতিরিক্ত পিট পাবার সম্ভাবনা রয়েছেই। কাজেই প্রথম ও তৃতীয় হাতে পাস দেবেন এবং দ্বিতীয় হাতে আপনি চারটে ইস্কাপন বলতে পারবেন।

তিনটে ইস্কাপন না ডেকে পার্টনার যদি চারটে রুইতন ডেকে আসরে নামতেন তবে প্রথম ও তৃতীয় হাতে আপনি পাঁচটা রুইতন

বলতে পারতেন, কারণ তখন ইস্কাপনে তুরুপ করে অতিরিক্ত পিটের ব্যবস্থা করতে পারতেন।

পার্টনারের প্রি-এমটিভ ডাকের পর ২½ ট্রিক বা ১২।১৩ ফোঁটা থাকলে নিশ্চিন্তে গেমের চুক্তি করা যায়। গোড়ায় পাস-দেয়া হাতে এত ট্রিক বা ফোঁটা থাকে না বলে তাঁর পক্ষে গেমের ডাকে না যাওয়াই উচিত। এই কারণে পার্টনার পাস দিয়ে থাকলে কোন কোন পদ্ধতিতে প্রি-এমটিভ ডাক দেয়া নিষেধ। সে যাই হোক, পার্টনার পাস-দেয়া সত্ত্বেও কেউ প্রি-এমটিভ ডাক দিলে হাতের অবস্থা অনুযায়ী পার্টনারকে সাড়া দিতে হবে। হাতে কোন বিশেষত্ব থাকলে একটু কম ট্রিকে বা ফোঁটায়ও তিনি গেমের চুক্তিও করতে পারবেন।

আবার সূচনাকারী কোন মাইনর স্যুটে তিন-এর ঘরে প্রি-এমটিভ ডাক দিলে নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করা যায় কিনা তা পার্টনারকে ভেবে দেখতে হবে। ধরুন, তিনি তিনটে চিড়িতন ডেকেছেন আর আর আপনি পেয়েছেন :

১।		২।		৩।	
♠	Q1072	♠	A97	♠	Q63
♡	K943	♡	Q875	♡	Q542
◇	A65	◇	A986	◇	A543
♣	Q8	♣	Q2	♣	65

প্রথম ও দ্বিতীয় হাতে তিনটে নো-ট্রাম্প বলুন। কারণ টেক্কা-সাহেবসহ চিড়িতনের একটা লম্বা স্যুট পার্টনার পেয়েছেন আর এদিকে অন্য তিনটে স্যুটে আটকসহ চিড়িতনের বিবি আপনার আছে। কিন্তু তৃতীয় হাতের বেলায় চিড়িতনের কোন বড়ো তাস পাননি বলে আপনাকে পাস দিতে হবে।

দ্রঃ না-ডাকা স্যুট তিনটিতে আটকসহ ভালো তাস থাকলেও পার্টনারের স্যুটের তাস অন্তত দুখানা না থাকলে তখন তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকা যায় না।

মেজর স্যুট ডেকে সাড়া

পার্টনার প্রি-এমটিভ ডাক দিলে আপনার কোন স্যুটে তাঁর আর

উৎসাহ থাকার কথা নয়। তবে তিনি মাইনর স্যুট ডেকে থাকলে আর আপনার লম্বা ও জোরালো কোন মেজর স্যুট থাকলে আপনি সে স্যুটটি দেখাতে পারবেন। কারণ আপনার মেজর স্যুটে তাঁর সামান্য সমর্থন থাকলে, (যদিও সে সম্ভাবনা খুবই কম) স্যুটটিতে পুরো-গেম হওয়া অসম্ভব নয়। ধরুন, পার্টনার তিনটে রুইতন ডেকেছেন আর আপনারা দু'জনে নীচের তাসগুলো পেয়েছেন। আপনি এখানে সাউথ।

N	S
♠ J107	♠ AK9842
♡ 63	♡ 5
◇ AKQ10652	◇ 743
♣ 5	♣ 843

এখানে আপনি তিনটে ইস্কাপন ডেকে সাড়া দিতে পারবেন। তাহলে পার্টনার চারটে ইস্কাপন ডাকতে পারবেন এবং চারটের খেলাও হবে।

কিন্তু আপনার মেজর স্যুটিতে গেমের চুক্তি না করে পার্টনার যদি তাঁরই স্যুটটি আবার ডাকেন তবে আপনাকে হয় পাস দিতে হবে, না হয় সম্ভব হলে তাঁরই মাইনর স্যুটে গেমের চুক্তি করতে হবে, আপনার মেজর স্যুটে নয়।

ষষ্ঠ অধ্যায় | নো-ট্রাম্প ডাক

নো-ট্রাম্প চুক্তিতে মাত্র ন-পিটে পুরো-গেম হয় বলে অনেকেই নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করতে প্রলুব্ধ হন। কিন্তু হাতে পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা থাকলেও যখন তখন নো-ট্রাম্প ডাকা বা নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করা যায় না। তাসের সুষম বিন্যাসে, অর্থাৎ তাস ৪-৩-৩-৩ বা ৪-৪-৩-২ ধরনে ভাঙলে আর সব সুটের কিছু কিছু বড়ো অনার্স পেলে নো-ট্রাম্প ডাকা যাবে। তবে হাতে তখন ৩½ থেকে ৪ ট্রিক বা ১৬ থেকে ১৮টি প্রকৃত ফোঁটা থাকতেই হবে। নো-ট্রাম্প ডাকতে এতটা কড়াকড়ি বলে কারো গোড়ার ডাক একটা নো-ট্রাম্প হলে তাঁর পার্টনার তাই বুঝতে পারেন যে, তাঁর হাতে কমপক্ষে ৩½ ট্রিক বা ১৬ ফোঁটা আছেই। বলাই বাহুল্য, একমাত্র নো-ট্রাম্প ডেকে পার্টনারকে হাতের খবর সবচেয়ে পরিষ্কারভাবে জানানো যায়। সেই জন্যে ৩½ ট্রিক বা ১৬ ফোঁটাব কম থাকলে নো ট্রাম্প না ডেকে কোন সুট ডাকাই নিয়ম।

| আটক-তাস |

তুরুপ করবার সুযোগ নেই বলে নো-ট্রাম্পে চুক্তিমতো খেলা

করতে হলে সব স্যুটের কিছু বড়ো অনার্স থাকা দরকার। কারণ হাতে যে স্যুটের বড়ো অনার্স থাকবে না সেই স্যুটে অনেক পিট নিয়ে বিপক্ষে চুক্তি পণ্ড করে দিতে পারেন। বড়ো অনার্সগুলো স্যুটটিতে আটক (ষ্টপার, চেক বা গার্ড) হিসেবে কাজ করে। টেক্কা ছাড়াও কোন স্যুটের Kx, Qxx বা Jxxx ধরনের তাস পেলে স্যুটটিতে আটক আছে বুঝতে হবে। কারণ এরকম বিন্যাসের তাস বিপক্ষকে স্যুটটিতে ঝেঁটিয়ে পিট নিতে বাধা দেয় আর ঘোষককে (ডিক্লেয়ারারকে) পিট পেতে সাহায্যও করে।

তাই নো-ট্রাম্প ডাকতে হলে দেখতে হবে সব স্যুটে আটক (ষ্টপার) আছে কিনা। তিনটি স্যুটে আটক থাকলেও সময় সময় নো-ট্রাম্প ডাকা যায় এই ভরসায় যে, বাকি স্যুটটিতে পার্টনারের হয়তো এক-আধখানা বড়ো অনার্স আছে। সাড়া দেবার সময় পার্টনার সেই স্যুটটি দেখালে, বা বিপক্ষ স্যুটটি ডাকলে তাঁদের ডাকে পার্টনার ডাবল দিলে বুঝা যায় যে, স্যুটটিতে তাঁর আটক আছেই। কারণ এ অবস্থায় ডাবল দিতে হলে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে তাঁর নিশ্চিত আটক থাকতেই হবে।

। নো-ট্রাম্পের তাস ।

কোন স্যুট ছুটে (ভয়েড) হলে বা একক-তাস (সিঙ্গলটন) থাকলে কখনো নো-ট্রাম্প ডাক শুরু করা যায় না। অবশ্য পার্টনার স্যুটটি ডেকে থাকলে অন্য কথা। আবার নো-ট্রাম্প ডাকের সময় কোন স্যুটে মাত্র দুখানা তাস থাকলে তার একখানাকে কমপক্ষে বিবি হতে হয়। তার কারণ পার্টনার যদি তিন-তাসে গোলামও পান, তবে স্যুটটিতে একটা নিশ্চিত আটক রয়ে যায়। নীচের যে কোন হাতে একটা নো-ট্রাম্প ডাকা চলবে:

	১।	২।	৩।
♠	AQ9	Q10	A105
♡	KJ7	AQ4	K6
◇	A105	KQ87	A985
♣	K1092	A1086	KQ87

মাইনর স্যুটে পুরো-গেম করা সহজ নয়। তাই লম্বা ও জোরালো

কোনও মাইনর স্যুট থাকলে ৩½-৪ ট্রিক বা ১৬-১৮ ফোঁটার হাতে পাকা খেলোয়াড়েরা প্রায়ই নো-ট্রাম্প ডাকেন। সে-ক্ষেত্রেও অন্তত তিনটি স্যুটে আটক থাকতে হবে। নীচের হাতখানা দেখুন :

♠ Q10, ♡ QJ8, ◇ K107, ♣ AKQ86

এই তাসে পাঁচটা চিড়িতনের খেলা করতে হলে পার্টনারের হাতে ১২।১৩ ফোঁটা থাকা দরকার। কিন্তু তাঁর মাত্র ৮।৯ ফোঁটা থাকলেও এই তাসে তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবে। কাজেই এরকম হাতে মাইনর স্যুটটি না ডেকে একটা নো-ট্রাম্প ডাকাই ভালো।

তাসের সুষম বিন্যাসে ৫-৬ ট্রিক বা ২২-২৪ ফোঁটার হাতে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকা হয়। (সপ্তম অধ্যায় দেখুন) কিন্তু সুষম বিন্যাসের ১৯-২১ ফোঁটার হাতে কী ডাকবেন তা নিয়ে অনেকে সমস্যায় পড়েন। তখন দুটো নো-ট্রাম্প ডাকলে বেশি শক্তি প্রকাশ করা হয় আর একটা নো-ট্রাম্প ডাকলে পরে পস্তাতে হতে পারে। কারণ একটা নো-ট্রাম্প ডাক গেম-নির্দেশক নয় বলে হাতে ৮ ফোঁটার কম থাকলে পার্টনার ফস্ করে পাসও দিতে পারেন। ফলে একটা নিশ্চিত গেম নষ্ট হয়ে যেতে পারে। ১৯-২১ ফোঁটার হাতে তাই নো-ট্রাম্প আদৌ না ডেকে কোন স্যুট ডাকাই উচিত। কারণ স্যুট ডাকলে ৬ ফোঁটার হাতেও পার্টনার পাস দিতে পারেন না। তিনি ডাক জীইয়ে রাখতে পারলে পরের চক্করে তিনটে নো-ট্রাম্প বা সুবিধামতো অন্য কোন চুক্তি করা চলে।

ডাকার মতো কোন স্যুট না থাকলে তখন সেঙ্কেনের প্রথামতো একটা চিড়িতন বা রোমান টু-ডায়মণ্ড রীতি অনুসারে দুটো রুইতনও ডাকা যেতে পারে। তাহলে পার্টনারের সাড়ার পর সুবিধাজনক চুক্তি করা যায়।*

। সাড়া, নো-ট্রাম্প ডেকে।

আপনি জানেন, মোট ৫½-৬ ট্রিক বা ২৬ ফোঁটায় নো-ট্রাম্পে

* ৪৬ পৃষ্ঠায় সেঙ্কেনের ওয়ান-ক্লাব ডাক ও ৯১ পৃষ্ঠায় টু-ডায়মণ্ড কনভেনশান দেখুন।

পুরো-গেম হয়। পার্টনারের নো-ট্রাম্প ডাক থেকে বোঝা যাচ্ছে তাঁর ৩½-৪ ট্রিক বা ১৬-১৮ ফোঁটা আছে। তার সঙ্গে ২ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা যুক্ত হলে পুরো-গেম হবে। তাই আপনার ২-২½ ট্রিক বা ১০-১৪ ফোঁটা থাকলে আপনি হয় তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে গেমের চুক্তি করবেন, নাহয় আশাব্যঞ্জক এমন কিছু বলবেন যাতে পার্টনার গেমের চুক্তি করতে উৎসাহ পান।

কিন্তু আপনার ২ ট্রিক বা ১০ ফোঁটার কম থাকলে? আপনার হাতে ১½ ট্রিক বা ৮ ফোঁটার কম থাকলে আপনি সোজাসুজি পাস দিতে পারবেন (অবশ্য অনুকূল বিন্যাসের লম্বা কোন মেজর সুট যদি না থাকে)। কারণ দু-হাতেও তাসের পুরো গেমের সম্ভাবনা নেই।

কিন্তু সূচনাকারীর ৪ ট্রিক বা ১৭।১৮ ফোঁটাও থাকতে পারে। সে ক্ষেত্রে আপনার ১½ ট্রিক বা ৮।৯ ফোঁটা থাকলেও একটা পুরো-গেম হওয়া সম্ভব। তাঁর ঠিক ক-ট্রিক বা ক-ফোঁটা আছে তা আপনি জানেন না। কাজেই ১½ ট্রিক বা ৮ ফোঁটা থাকলে আপনাকে ডাক বাঁচিয়ে রাখতেই হবে। হাতে সামান্যতম বিশেষত্ব না থাকলে তখন দুটো নো-ট্রাম্প ডাকবেন। কারণ একটা নো-ট্রাম্পের উত্তরে দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দেয়া দুর্বল হাতের লক্ষণ। তখন যদি অনুকূল বিন্যাসসহ পাঁচ-তাসের কোন মেজর সুট থাকে, তবে সেই সুটটিও ডাকতে পারবেন। হাতখানা নো-ট্রাম্প বিন্যাসের হলে অবশ্য দুটো নো ট্রাম্পই ডাকতে হবে। আপনি দুটো নো-ট্রাম্প বললে পার্টনার বুঝবেন যে, আপনার হাতে ৯ ফোঁটার বেশি নেই।

তবে কোন সুটে ছুট হলে বা একক-তাস থাকলে আর নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দেয়া চলবে না। কারণ তখন সন্দেহ করতে হবে যে, সুটটির একগাদা তাস বিপক্ষের হাতে জড়ো হয়েছে আর নো-ট্রাম্প চুক্তিতে সুটটিতে তাঁরা অনেক পিট পেয়ে যাবেন। তাই কোন সুটে ছুট হলে বা একক-তাস থাকলে দুটো নো-ট্রাম্প না বলে ডাকার মতো কোন সুট ডাকতে হবে—সুটটি মাইনর হলেও।

অবশ্য এমনও হতে পারে যে, আপনার ছুট-তাসের বা একক-তাসের সুটটিতে পার্টনার আদৌ দুর্বল নন। আপনার সাড়ার পর তিনি সেই সুটটি ডাকতেও পারেন। পরেরবার তিনি সেই সুটটি ডাকলে আপনার

ভয় দূর হবে। তখন আপনি নির্ভয়ে তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে গেমের চুক্তিও করতে পারবেন। নীচের হাত তিনখানা দেখুন :

১।	২।	৩।
♠ J108	♠ 743	♠ 9
♡ A106	♡ Q964	♡ A985
◇ Q87	◇ 962	◇ KQ1097
♣ KJ87	♣ A53	♣ 1087

প্রথম হাতে তিনটে নো-ট্রাম্প বলুন। (রুইতনের বিবি না থাকলে এ-হাতে বলতে হতো দুটো নো-ট্রাম্প।) দ্বিতীয় হাতে পাস, কারণ পার্টনারের সর্বাধিক ১৮ ফোঁটা থাকলেও দু-হাতের তাসে পুরো-গেম হবে না। তৃতীয় হাতে দুটো রুইতন বা 'স্টেম্যান কনভেনশান' অনুসারে দুটো চিড়িতন।* ফিরতি-ডাকে পার্টনার দুটো ইস্কাপন বললে আপনার ভয় কেটে যাবে আর আপনি তিনটে নো-ট্রাম্প বলতে পারবেন। আবার পার্টনার তখন দুটো হরতন ডাকলে আপনি চারটে হরতনও বলতে পারবেন।

। স্লাম-নির্দেশক সাড়া।

দু-হাতে মোট ৩৩ ফোঁটা থাকলে এল-এস হয় আর ৩৭ ফোঁটা থাকলে জি-এস করা যায়। পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর ১৪ ফোঁটার বেশি থাকলে আপনি এল-এস-এর স্বপ্নও দেখতে পাবেন। তখন ধাপ ডিঙিয়ে ডাক দিয়ে আশাব্যঞ্জক সাড়া দিতে হবে আপনাকে। তাই ১৫-১৬ ফোঁটা বা ৩-৩½ ট্রিক থাকলে আপনি চারটে নো-ট্রাম্প ডেকে স্লাম-নির্দেশক সাড়া দেবেন। উর্ধ্বতন ১৮ ফোঁটা থাকলে পার্টনার তখন ছ-টা নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন। কিন্তু আপনার ১৭-১৮ ফোঁটা বা ৪ ট্রিক থাকলে আপনি নিজেই ছ-টা নো-ট্রাম্প বলবেন। আবার ১৯-২০ ফোঁটা বা ৪½ ট্রিক থাকলে ডাকার মতো স্যুটটি ধাপ ডিঙিয়ে ডাকবেন। পরে পার্টনারের ফিরতি-ডাকের পর সেই স্যুটে বা নো-ট্রাম্পে অবস্থা অনুযায়ী এল-এস বা জি-এস ডাকবেন।

কিন্তু আপনার ২১ ফোঁটা থাকলে? তখন পার্টনারের অপেক্ষা না করে একদম সাতটা নো-ট্রাম্প বলে সরাসরি ব্রিজের সপ্তম স্বর্গে ঢুকে

* ১১৬ পৃষ্ঠায় 'স্টেম্যান কনভেনশান' দেখুন।

পড়বেন। দু-হাতে মোট ৩৭ ফোঁটা থাকলে প্রায় সব বাঁটেই গ্র্যাণ্ড-স্লামের খেলা হবে।

| সাড়া, সুট ডেকে |

পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প ডাকলে আপনার ডাকার উপযোগী সুটটি যদি পাঁচ বা বেশি তাসের মেজর হয় আর হাতে যদি ২½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা বা তার থেকে সামান্য বেশি থাকে, তবে নো-ট্রাম্পে না গিয়ে সেই সুটে গেমের চুক্তি করতে হবে। অবশ্য ডাকার উপযোগী সুটটি মাইনর হলে নো-ট্রাম্পেই সরাসরি গেমের চুক্তি করবেন। আবার স্লামের সম্ভাবনা থাকলে মাইনর সুটটির খবর সংগে-সংগেই পার্টনারের নজরে আনবেন। মনে রাখবেন, পার্টনারের নো-ট্রাম্প ডাকার পর ধাপ ডিঙিয়ে কোন মাইনর সুট দেখিয়ে সাড়া দিলে পার্টনারকে স্লামে যেতে অনুপ্রাণিত করা হয়।

ডাকার উপযোগী দুটো মেজর সুট থাকলে নো-ট্রাম্পে থাকার প্রশ্ন ওঠেই না। তখন সুট দুটোর একটা বেছে নিতে পার্টনারকে বাধ্য করতে হবে। তাতে গেম তো হবেই, স্লামও হতে পারবে। ধরুন, পার্টনার একটা নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	♠ Q10976	বা,	২।	♠ KJ764
	♡ KQ1053			♡ A10953
	◇ 4			◇ Q10
	♣ K2			♣ 2

এই দু হাতে আপনার ডাক কেমন হবে দেখুন। আপনি এখানে সাউথ :

নর্থ	সাউথ
১ নো ট্রা	২ ♠
২ নো-ট্রা	৪ ♡

ইস্কাপন বা হরতন যে-কোন সুটে পার্টনারের সমর্থনযোগ্য তাস থাকবেই। দ্বিতীয় চককরে আপনার চারটে হরতন ডাকের পর হরতনে সমর্থন থাকলে তিনি পাস দেবেন। (অবশ্য তিনি যদি স্লামের সম্ভাবনা না দেখেন।) আর হরতনে অগ্রাধিকার না থাকলে তিনি নির্ভয়ে চারটে ইস্কাপন বলতে পারবেন। অন্য ছোটো তাসের সংগে প্রথম বাঁটের বেলায় পার্টনারের ♠KJ ♡A ◇A ♣A আর দ্বিতীয় বাঁটের বেলায় ♠AQ ♡K ◇K ♣A এই ষোলো ফোঁটা করে থাকলে এ-ক্ষেত্রে এল-এস-এর খেলা হবে।

পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর আপনার শুধু টেক্কাসহ বা শুধু সাহেবসহ বা বিবি-গোলামসহ পাঁচ বা ছ-তাসের কোন সুট থাকলে সুটটিতে অনেক পিট মিলবার সম্ভাবনা। তখন হাতে ৭।৮ ফোঁটা থাকলে আর সুটটি মাইনর হলে একদম তিনটে নো-ট্রাম্প বলেও গেমের চুক্তি করতে পারবেন। কিন্তু সুটটি মেজর হলে নো-ট্রাম্পে না গিয়ে তাতেই গেমের চুক্তি করবেন।

বিঃ দ্রঃ পাঁচ-তাসের কোন সুট থাকলে বাড়তি ১ ফোঁটা, ছ-তাসের সুট থাকলে বাড়তি ৪ ফোঁটা ও সাত তাসের সুটে বাড়তি ৫ ফোঁটা ধরে হাতের মুল্যায়ন করা যাবে—অবশ্য যদি সুট ডেকে চুক্তি করা হয়।

ধরুন, পার্টনার নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ 98	♠ 106	♠K64
♡ 1097	♡ AJ1097	♡ 54
◇ QJ5	◇ A109	◇ AQ10
♣ AK1092	♣ KJ6	♣ KQJ73

প্রথম হাতে তিনটে নো-ট্রাম্প, দ্বিতীয় হাতে তিনটে হরতন ও তৃতীয় হাতে তিনটে চিড়িতন বলুন। শেষের দু'হাতে স্লাম সম্ভব।

।সাইন-অফ সাড়া।

পার্টনারের নো-ট্রাম্প ডাকের পর যদি ৬-৭ তাসের কোন ভাঙন-ধরা লম্বা মেজর সুটে থাকে আর দ্বিতীয় কোন সুটে পিট ধরবার মতো তাস না থাকে, তবে সেই লম্বা সুটটিই আঁকড়ে থাকতে হবে—

স্যুটটিতে পার্টনারের সমর্থন না থাকলেও। ধরুন, নীচের হাতখানা আপনি পেয়েছেন :

♠42, ♡AQ8753, ◇ 64, ♣ 753—এই হাতে আপনি দুটো হরতন বলে সাড়া দেয়ার পর পার্টনার দুটো নো-ট্রাম্প ডাকলে আপনাকে তিনটে হরতন ডেকে 'সাইন অফ' করতে হবে। তা সত্ত্বেও পার্টনার যদি পরেরবার তিনটে নো-ট্রাম্প বলেন, তবে বাধ্য হয়ে আপনাকে চারটে হরতন ডাকতে হবে। তাতে হয়তো ডাউন হবে। কিন্তু আপনি নাচার।

আপনি তিনটে হরতন বলার পরও পার্টনার যদি চারটে হরতন না ডাকেন, তবে বুঝতে হবে যে, হরতন তাঁর মাত্র দুখানা আছে। তাঁর কাছে হরতনের সাহেব না থাকলে এবং সাহেবটি তিন-তাসে আপনার বাঁ-হাত পেয়ে থাকলে নো-ট্রাম্প চুক্তিতে আপনার হাতখানা মাঠে মারা যাবে। কারণ দ্বিতীয়বারের আগে আপনার বাঁ-হাত সাহেব দিয়ে পিট ধরবেন না। এরপর এরকম 'প্রবেশঃ নাস্তি' হাতে আপনার পার্টনার ঢুকবেন কী করে ?

আবার যদি হরতনে ভালো সমর্থন আছে বলে পার্টনার তিনটে নো-ট্রাম্পে গেম দেখে থাকেন, তবে এ-তাসে চারটে হরতনের খেলাই বা হবে না কেন ? তাছাড়া হরতন রঙ করলে সাহেব যে হাতেই থাকুক না কেন হরতনের পরের পিটগুলো মিলবেই এবং হয়তো পুরো-গেম হবে। আর পুরো-গেম না হলেও অনেকটা নিশ্চিন্তে খেলা যাবে।

। পার্টনারের মামুলি সাড়ার পর ।

আপনার একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর দুটো নো-ট্রাম্প বলে পার্টনার সাড়া দিলে, ৪ ট্রিক বা ১৭-১৮ ফোঁটার হাতে আপনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প। লম্বা ও দুর্ভেদ্য কোন মাইনর স্যুট থাকলে ৩½ ট্রিক বা ১৬ ফোঁটার হাতেও তিনটে নো-ট্রাম্প বলতে পারবেন। এর কোনটা না থাকলে দুটো নো-ট্রাম্পেই পাস দেবেন।

আপনার নো-ট্রাম্প ডাকের পরই পার্টনার তিনটে নো-ট্রাম্প বললে আপনার উৎফুল্ল হবার কিছুই থাকে না। কারণ তাঁর ২½ ট্রিকের

বা ১৪ ফোঁটার বেশি নেই বলে দু-হাতের তাসে স্লাম হবার সম্ভাবনা কমই আর পুরো-গেমের চুক্তি তো করা হয়েছেই।

দুটো নো-ট্রাম্প না ডেকে পার্টনার যদি কোন স্যুট ডাকেন, বিশেষ করে মামুলিভাবে কোন মাইনর স্যুট দেখান, তবে আপনাকে একটু ভেবে-চিন্তে ফিরতি-ডাক দিতে হবে। প্রথমেই সন্দেহ করতে হবে যে, পার্টনারের হয়তো কোন স্যুটে ছুট বা একক-তাস আছে আর সেই জন্যে নো-ট্রাম্পে থাকতে তিনি হয়তো ভয় পাচ্ছেন। তাই চার-তাসের ডাকার মতো বা প্রায় ডাকার মতো কোন স্যুট থাকলে আপনাকে সেই স্যুটটি ডাকতে হবে। কারণ হয়তো সেই স্যুটে কাহিল অবস্থা বলে নো-ট্রাম্প এড়িয়ে যেতে চাইছেন তিনি। ফিরতি-ডাকে আপনি সেই স্যুটটি দেখালে তিনি হয়তো নিশ্চিন্তে তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন।

আবার এমনও হতে পারে যে, আপনার ফিরতি ডাকের স্যুটটিতে পার্টনারের খুব ভালো সমর্থন আছে। সে-ক্ষেত্রে স্যুটটি মেজর হলে তাতেই চার-এর খেলা হওয়া সম্ভব। নীচের বাঁটটি ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন:

N	S	নর্থ	সাউথ
♠ A1036	♠ K975	১ নো-ট্রা	২ ♢
♡ A107	♡ 9	২ ♠	৪ ♠
♢ K104	♢ AJ984		
♣ KQ6	♣ J102		

হরতন একখানা থাকায় সাউথ নো-ট্রাম্পে থাকতে চাইছেন না। ফিরতি-ডাকে নর্থ দুটো ইস্কাপন ডাকায় সাউথ চারটে ইস্কাপন ডাকতে ইতস্তত করেননি। তাঁদের চারটের খেলাও হবে।

ফিরতি-ডাকে নর্থ ইস্কাপন না ডেকে যদি দুটো হরতন বলতে পারতেন (আর একখানা হরতন থাকলে পারতেনও) তবে সাউথ তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে সাহস পেতেন।

আবার 'স্টেম্যান কনভেনশান' অনুসারে পার্টনার দুটো চিড়িতন ডেকে সাড়া দিলে ফিরতি-ডাকে সূচনাকারীকে তাঁর চার-তাসের মেজর স্যুট দেখাতে হবে, স্যুটটি আদৌ ডাকার উপযোগী না হলেও।

পার্টনার কোন মেজর স্যুট ডেকে সাড়া দিলে আর স্যুটটিতে স্যুচনাকারীর সমর্থন থাকলে দ্বিতীয় চক্করে সে সংবাদ পার্টনারকে জানাতে হবে। তখন সেই স্যুটে গেমের চুক্তি করবেন, না নো-ট্রাম্পে যাবেন বা সেখানেই থামবেন—সে-সব তাদের নির্দেশ অনুসারে পার্টনারই ঠিক করবেন।

আবার পার্টনার কোন মেজর স্যুট ডেকে সাড়া দিলে আর স্যুচনাকারীর নিজের ডাকার মতো কোন স্যুট থাকলে এই ফাঁকে তিনি সেটিও দেখাতে পারবেন।

পার্টনারের ওপর শেষ ডাক দেয়ার দায়িত্ব ন্যস্ত হচ্ছে বলে স্যুচনাকারীর চিন্তার কিছুই নেই। কারণ তাঁর হাতের খবর (১৬-১৮ ফোঁটার কথা) তো পার্টনার জেনেই ফেলেছেন আর আশাপ্রদ কিছু থাকলে পার্টনার গেমের চুক্তি করবেনই।

পার্টনারের ডাকা মেজর স্যুটে স্যুচনাকারীর খুব ভালো সমর্থন থাকলেও সংগে-সংগেই স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করা উচিত নয়। কারণ পার্টনারের হাত একটু যাচাই না করে তক্ষুনি গেমের চুক্তি করলে অনেক সময় বেয়াকুব বনে যেতে হয়। নীচের হাত দুখানা দেখুন :

N	S	নর্থ	সাউথ
♠ A2	♠ 543	১ নো-ট্রা	২ ♡
♡ AK105	♡ QJ943	৪ ♡ (?)	
◇ Q84	◇ K65		
♣ K763	♣ Q2		

এখানে সাউথ দুটো হরতন ডেকে সাড়া দেয়ার পরই নর্থ চারটে হরতন ডেকেছেন। কিন্তু কী করে তাঁদের চার-এর খেলা হবে? নিজেই চারটে হরতন না ডেকে হরতনে সমর্থন জানিয়ে পার্টনারকে শেষ ডাক দেয়ার সুযোগ দেয়াই উচিত ছিল নর্থের।

আবার বলছি, স্যুচনাকারীর নো-ট্রাম্প ডাকের পর পুরো গেমের সামান্যতম সম্ভাবনা থাকলে পার্টনার শেষ পর্যন্ত নিশ্চয়ই গেমের চুক্তি করবেন। তাই ব্যস্ত হবার কীই বা আছে?

পার্টনারের ডাকা মেজর স্যুটে স্যুচনাকারীর AKx, AQx বা

KQx ধরনের তাস থাকলে সংগে-সংগেই তিনি 'তিনটে নো-ট্রাম্প'ও ডাকতে পারবেন। স্যুটটির অন্তত একখানা বড়ো অনার্স পার্টনারের থাকবার কথা। কাজেই নো-ট্রাম্প চুক্তিতে স্যুটটিতে অনেক পিট পাওয়া যাবে। পার্টনারের ১½ ট্রিক বা ৮-৯ ফোঁটা থাকলে তখন তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলাও হবে।

পার্টনারের মামুলি সাড়ার পর ওপরে দেখানো নির্দেশমতো কিছু করা সম্ভব না হলে সূচনাকারীকে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকতে হবে এবং পার্টনারকে শেষ ডাক দেয়ার সুযোগ দিতে হবে। আশাপ্রদ কিছু থাকলে পার্টনার তখন গেমের চুক্তি করবেন, আর না থাকলে পাস দেবেন।

। পার্টনারের আশাব্যঞ্জক সাড়ার পর ।

আপনার নো-ট্রাম্প ডাকের পর ধাপ ডিঙিয়ে আশাব্যঞ্জক প্রতি-ডাক দিয়ে পার্টনার কোন স্যুট দেখালে অন্তত গেমের চুক্তি না হওয়া পর্যন্ত আপনাকে ডাক জীইয়ে রাখতেই হবে। এ-ধরনের সাড়া হলে সাধারণত বুঝতে হবে যে, তিনি স্লামে যেতে চাইছেন। আপনার ১৮ ফোঁটার হাত হলে আপনি তখন ডাকার উপযোগী কোন স্যুট দেখাবেন বা তাঁর ডাকা-স্যুটে ভালো সমর্থন থাকলে তৎক্ষণাৎ তাঁকে সে-খবরও জানাবেন। স্লামের পথে তিনিই কর্তৃত্ব নিয়েছেন। আপনার ঝুলির মধ্যে যা-কিছু আছে ডাকের মারফত সে সব তাঁর সামনে এখন মেলে ধরতে হবে আপনাকে। আপনি জানেন না তাঁর হাত কী দরের। তাঁর হাতে ১৯-২০ ফোঁটাও থাকতে পারে। তাই আপনার হাতের প্রকৃত অবস্থা তাঁকে জানিয়ে তাঁকে ডাকার সুযোগ করে দিতে হচ্ছে আপনাকে।

তবে আপনার ডাকার উপযোগী কোন স্যুট না থাকলে, বা তাঁর স্যুটে সমর্থন না থাকলে, বা ন্যূনতম ১৬ ফোঁটায় আপনার ডাক হয়ে থাকলে আপনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প। এইভাবে আপনার হাতের অবস্থা তাঁকে পরিষ্কারভাবে জানিয়ে তাঁকেই শেষ ডাক দেয়ার সুযোগ করে দেবেন। হাত বেশি জোরালো হলে তিনি স্লামের চুক্তি করবেন, আর না হলে তিনি গেমের ডাকে থামবেন।

। স্টেম্যান কনভেনশান ।

নো-ট্রাম্প ডাক শুরু হবার পর যদি জানতে পারা যায় যে, দু-হাতে চারখানা করে কোন মেজর স্যুট আছে, তবে সেই স্যুটে পুরো-গেম হবার সম্ভাবনা খুবই বেশি। সে-খবর জানার জন্যে অনেকে 'স্টেম্যান কনভেনশান' (Stayman Convention) অনুসরণ করেন। সূচনাকারীর নো-ট্রাম্প ডাকের পর দুটো চিড়িতন ডেকে কৃত্রিম সাড়া দিয়ে পার্টনার সে-খবর জানবার চেষ্টা করেন। বলা বাহুল্য, পার্টনারের নিজের চার-তাসের কোন মেজর স্যুট না থাকলে চিড়িতন ডেকে এইভাবে সাড়া দেয়ার কথা ওঠেই না। *

এই প্রথা অনুসারে পার্টনার দুটো চিড়িতন ডেকে সাড়া দিলে সূচনাকারীকে পরেরবার তাঁর চার-তাসের মেজর স্যুটটি (অবশ্য থাকলে) দুই-এর ঘরে দেখাতে হয়। দুটো মেজর স্যুটই চার-তাসের হলে সূচনাকারীকে প্রথমে ইস্কাপন ডাকতে হয়, আর পার্টনারের পরেরবারের ডাক শুনে দরকার হলে তিনি তিনটে হরতন বলেন।

সূচনাকারীর চার-তাসের কোন মেজর স্যুট না থাকলে, ১৬-১৭ ফোঁটার হাতে তিনি দুটো রুইতন আর ১৮ ফোঁটার হাতে দুটো নো-ট্রাম্প বলেন।

সূচনাকারীর ফিরতি-ডাক যে-ভাবেরই হোক না কেন পরেরবার পার্টনার পাস দিতে পারেন না। সূচনাকারী কোন মেজর স্যুট দেখালে আর স্যুটটিতে পার্টনারের মিল খেলে তিনি সেই স্যুটে গেমের চুক্তি করেন। স্যুটটিতে মিল না খেলে দুটো নো-ট্রাম্প বলে তাঁকে ডাক জীইয়ে রাখতে হয় এবং সূচনাকারীকে শেষ ডাক দেয়ার সুযোগ দিতে হয়।

তবে কমপক্ষে ৮ ফোঁটা না থাকলে এই প্রথা অনুসারে দুটো চিড়িতন ডেকে সাড়া দেয়া যায় না, চার-তাসের একটা মেজর স্যুট না থাকলে তো নয়ই। একটা মেজর স্যুট চার-তাসের আর অন্যটি পাঁচ-তাসের হলেও

---

* এই অবস্থায় অ্যাকল পদ্ধতিতে ৩♣ ডেকে কৃত্রিম-সাড়া দেয়া হয়। পঞ্চদশ অধ্যায় দেখুন।

একইভাবে দুটো চিড়িতন ডাকতে হয়। অনার্সশূন্য মেজর স্যুট হলেও ক্ষতি নেই। নীচের বাঁটটি ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন :

E	W	ইষ্ট	ওয়েষ্ট
♠ A942	♠ 10865	১ নো-ট্রা	২♣
♡ KQ5	♡ A32	২ ♠	৪♠
◇ KJ10	◇ Q876		
♣ A76	♣ K7		

এই হলো স্টেম্যান কনভেনশানের উদাহরণ। চারখানা ইস্কাপন না থাকলে ফিরতি-ডাকে ইষ্টকে বলতে হতো দুটো রুইতন, কারণ ১৭ ফোঁটার হাত তাঁর।

কনভেনশানটি খুব জনপ্রিয় হয়ে উঠেছে। উৎসাহী পাঠক এটা অনুসরণ করলে উপকৃত হবেন বলে আমার বিশ্বাস।

। নো-ট্রাম্পে দ্বিতীয় চক্করে ডাকের উদাহরণ।

নর্থের গোড়ার ডাক 'একটা নো-ট্রাম্প' হওয়ার পর সাউথ সাড়া দিয়েছেন। এখন কি ধরনের হাতে কীভাবে এগোতে হবে তার কয়েকটা উদাহরণ এখানে দেয়া হলো :

১।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	৩ ◇
	?	

নর্থের আছে :

♠AQ, ♡A653, ◇ 984, ♣AQ63

নর্থের মোট ১৬ ফোঁটার হাত। তাই সাউথের স্লাম-নির্দেশক সাড়া সত্ত্বেও এখন তাঁকে তিনটে নো-ট্রাম্প বলে হাতের অবস্থা জানাতে হবে। এরপর সাউথ স্লামে যাবেন কিনা তা তাঁর নিজের হাতের ওপর নির্ভর করে। ১৬-১৭ ফোঁটা থাকলে সাউথ এল-এস ডাকতে পারবেন। তার কম থাকলে তাঁকে তিনটে নো-ট্রাম্পে পাস দিতে হবে। নর্থের যে ১৬ ফোঁটার বেশি নেই তা তাঁর তিনটে নো-ট্রাম্প ডাক থেকেই প্রকাশ পাবে।

২।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	৩♣
	(?)	

নর্থের আছে :

♠AQ8, ♡K105, ◇A97, ♣KQ76

১৮ ফোঁটাসহ চিড়িতনে খুব ভালো সমর্থন আছে নর্থের। তিনি এখন বলবেন চারটে চিড়িতন। তাহলে ১৮ ফোঁটাসহ চিড়িতনে সমর্থনের সুখবরটি সাউথকে জানানো হবে। তখন ১৪-১৫ ফোঁটা থাকলে এল-এস, আর ১৮-১৯ ফোঁটা থাকলে জি-এস ডাকা সম্ভব হবে সাউথের পক্ষে। অবশ্য ১৪ ফোঁটার কম থাকলে বা হাতে কোন বিশেষত্ব (ফিচার) না থাকলে সাউথ পাঁচটা চিড়িতন ডেকে থামবেন।

৩।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	৩♡
	(?)	

নর্থের আছে :

♠ AKJ, ♡ J1086, ◇ A1075, ♣ K10

মোট ১৬ ফোঁটার হাত হলেও নর্থের হরতনে ভালো সমর্থন আছে এবং স্যুটটি মেজর বলে তাঁকে চারটে হরতন বলতে হবে। হরতনে ভালো সমর্থন না থাকলে, বা সাউথের স্যুটটি মাইনর হলে নর্থকে বলতে হতো তিনটে নো-ট্রাম্প। যাই হোক, সূচনাকারীর চারটে হরতন ডাক শুনে নিজের হাতের শক্তি অনুযায়ী সাউথ হয় পাস দেবেন না-হয় স্লামে যাবেন।

৪।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	২ নো-ট্রা
	(?)	

নর্থের আছে :

♠ K103, ♡ K10, ◇ AKQ97, ♣ Q106

১৭ ফোঁটাসহ লম্বা ও দুর্ভেদ্য মাইনর স্যুট আছে নর্থের। পার্টনারের দুর্বল সাড়া সত্ত্বেও এই হাতে তিনটে নো-ট্রাম্পের গেম দেখবেনই নর্থ। তিনি এখন তিনটে নো-ট্রাম্প বলবেন।

৫।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	২ ♠
	২ নো-ট্রা	(?)

সাউথের আছে :

♠ AQ875, ♡ K105, ◇ 3, ♣ 10986

ইস্কাপনে সমর্থন না থাকায় ফিরতি-ডাকে দুটো নো-ট্রাম্প বলেছেন নর্থ। এতে বুঝতে হবে নর্থের শক্তির বেশ একটা বড়ো অংশ রুইতনে আবদ্ধ আছে। কারণ সাউথ দেখতেই পাচ্ছেন যে, ইস্কাপনে ও হরতনে নর্থ বেশি জোরদার নন। তাই সাউথ এখন তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন। দুটো নো-ট্রাম্প না বলে নর্থ তিনটে রুইতন বললেও সাউথ তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে পারতেন।

৬।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	২ ♠
	৩ ♠	(?)

সাউথের আছে :

♠ J10972, ♡ A32, ◇ K76, ♣ 109

সাউথ এখন পাস দেবেন, কারণ তাঁর মাত্র ৮টি প্রকৃত ফোঁটা আছে আর পার্টনারেরও ১৮ ফোঁটা নেই। এখানে চারটে ইস্কাপন বা তিনটে নো ট্রাম্পের খেলা হবার আশা নেই বলতে।

৭।	নর্থ	সাউথ
	১ নো-ট্রা	২ ♣
	২ ♡	(?)

সাউথের আছে :

♠ K1064, ♡ J1085, ◇ AQ73, ♣ 10

স্টেম্যান কনভেনশানের আর একটি উদাহরণ। ১০টি প্রকৃত ফোঁটা ও চার তাসসহ মেজর স্যুট দুটোতে ভালো সমর্থন আছে সাউথের। চিড়িতন মাত্র একখানা থাকায় নো-ট্রাম্পের চুক্তি করার প্রশ্ন ওঠেই না। তাই কৃত্রিম দুটো চিড়িতন ডেকে সূচনাকারীকে তাঁর চার-তাসের মেজর স্যুটটি দেখাতে বলেছেন সাউথ, আর ফিরতি-ডাকে চার-তাসের হরতন স্যুটটি দেখিয়েছেন নর্থ। সাউথকে এখন চারটে হরতন ডাকতে হব। দুটো হরতন না ডেকে নর্থ যদি দুটো ইস্কাপন বলতেন তবে সাউথকে বলতে হতো চারটে ইস্কাপন, আর নর্থ তিনটে চিড়িতন বললে সাউথ বলতেন তিনটে নো-ট্রাম্প।

। বিপক্ষের ডাবল বা রক্ষণাত্মক ডাক ।

পার্টনারের একটা নো ট্রাম্প ডাকে আপনার ডান-হাত ডাবল দিলে, ১½—২ ট্রিক বা ৯-১০ ফোঁটার হাতে আপনি সংগে-সংগেই রি-ডাবল করতে পারবেন। তখন একটা নো-ট্রাম্পের খেলা তো হবেই, সংগে দু-একটা ও-টিও মিলবে। আপনার রি-ডাবলের পর আপনার বাঁ-হাত কোন স্যুট ডেকে বাঁচোয়া ডাক (রেসকিউ-বিড) দিলেও তাঁরা রেহাই পাবেন না। বাঁ-হাত ডাকলেই আপনি ডাবল দেবেন। আপনাদের তাসের বিরুদ্ধে তাঁদের পক্ষে দুটোর খেলা করা কোনমতেই সম্ভব নয়।

আপনার ডান-হাত ডাবল না দিয়ে রক্ষণাত্মক ডাক দিলে ৯-১০ ফোঁটার হাতে আপনি অনায়াসে ডাবল দিতে পারবেন। তবে তখন তাঁর ডাকা-স্যুটে আপনার এক-আধটা আটক থাকতেই হবে। ডাবল না দিয়ে তখন আপনি দুটো নো-ট্রাম্পও ডাকতে পারবেন। খেয়াল রাখবেন, বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকে ডাবল দিতে হলে বা তখন দুটো নো-ট্রাম্প ডাকতে হলে তাঁদের ডাকা স্যুটে অন্তত একটা আটক থাকতেই হবে।

পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর আপনার ডান-হাত ডাবল দিলে বা রক্ষণাত্মক ডাক দিলে দুর্বল হাতে অবশ্য আপনাকে পাস দিতে হবে। মনে রাখবেন, তখন মুখ খুলতে হলে আপনার হাতে কমপক্ষে ১½ ট্রিক বা ৯ ফোঁটা থাকতেই হবে।

আবার পার্টনারের নো-ট্রাম্প ডাকের পর আপনার ডান-হাত ও আপনি পাস দিলে আপনার বাঁ-হাত যদি ডাবল দেন, তবে পরের চক্করে আপনি আপনার লম্বা স্যুটটি ডাকবেন, হাতে মাত্র ৩।৪ ফোঁটা থাকলেও। তবে ৫।৬ ফোঁটা থাকলে তাঁর ডাবল মেনেও নেয়া যাবে।

[বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকের পর কালবার্টসনের মতে আপনি দুর্বল হাতেও কোন স্যুট ডাকতে পারবেন বা তাঁদের ডাকা-স্যুটে কোন আটক না থাকলেও দুটো নো-ট্রাম্পও ডাকতে পারবেন। কৈফিয়ৎ স্বরূপ তিনি বলেছেন যে, আপনার হাত দুর্বল বলেই আপনাকে ডাকতে হচ্ছে; অন্যথায় আপনার হাত জোরালো হলে তাঁদের ডাকে আপনি নিশ্চয়ই ডাবল দিতেন। তাই আপনার এ ধরনের প্রতি-ডাকের পর পার্টনার নিশ্চয়ই পাস দেবেন। কারণ আপনার প্রতি-ডাকটি নাকি সূচিত ডাকের (সাইন-অফের) মতো।

কালবার্টসনের এরকম যুক্তির রহস্য ভেদ করা কঠিন। বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকের সংগে-সংগেই আপনি মুখ খুললে, বিশেষ করে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকলে পার্টনারের ঠিক উলটো মানে করাই স্বাভাবিক। তখন আপনার হাতে কমপক্ষে ১½ ট্রিক বা ৯ ফোঁটার আঁচ পেয়ে বিপক্ষের স্যুটে তাঁর এক-আধখানা আটক থাকলেই সংগে-সংগেই তিনি তিনটে নো-ট্রাম্প করবেন। তখন কে সামলাবে? আপনার হাতে ১½ ট্রিক বা ৯ ফোঁটা থাকবে না অথচ আপনি স্বাধীনভাবে ডেকে যাবেন, এ কোন্ ধরনের যুক্তি?

বিপক্ষ মুখ খোলায় পার্টনার আবার ডাকার সুযোগ পাচ্ছেনই। তিনি যদি আবার ডাকেন তবে দুর্বল হাত সত্ত্বেও কোন লম্বা স্যুট থাকলে দ্বিতীয় চক্করে সেটি আপনি অনায়াসে দেখাতে পারছেনই। তা না করে সংগে-সংগেই আপনাকে ডাকতে উপদেশ দেয়ার যৌক্তিকতা কোথায়? যে-হাতে নর্থকে কালবার্টসন তিনটে রুইতন ডাকতে বলেছেন তা এখানে·

তুলে ধরলাম। লক্ষ্য করুন, হাতখানায় মাত্র ৪টি প্রকৃত ফোঁটা রয়েছে। ডাকের ভঙ্গিও লক্ষ্য করুন :

নর্থ	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
♠ 86	১ নো-ট্রা	২ ♡	৩ ◇	পাস
♡ 7	(?)			
◇ K108752				
♣ J763				

এখন সাউথের যদি হরতনের K102 আর রুইতনের QJ6 থাকে তবে তিনি তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে গেমের ঝুঁকি নেবেনই। এদিকে ওয়েষ্টও সংগে-সংগেই ডাবল দিতে ইতস্তত করবেন না। তখন ব্যাপারটা কোথায় গড়াবে ভেবে দেখুন।

ডাবল দিয়ে ওয়েষ্ট হরতনের AQJ93 থেকে বিবি লীড দেবেন আর সাউথের সাহেবটি তাড়িয়ে ক্ষান্ত হবেন। আর তাঁর হাতে তিন-তাসে রুইতনের টেক্কা থাকলে তৃতীয়বারের আগে কিছুতেই পিট ধরবেন না। তৃতীয়বারে পিট ধরে হরতনের পিটগুলো তো নেবেনই, সংগে অন্য স্যুটের পাওনা-পিটগুলোও ছাড়বেন না। ফলে নর্থকে ক-টা কমতি দিতে হবে ভেবে দেখুন। কাজেই কালবার্টসনের যুক্তিটি আদৌ সমর্থনযোগ্য নয়।]*

| একটি সতর্ক বাণী |

অত্যন্ত বেদনার সংগে লক্ষ্য করেছি, অনেক তাস্থড়ে ১৪-১৫ ফোঁটার হাতে সূচনায় নো-ট্রাম্প ডাকেন। কিন্তু ১৬ ফোঁটার কমের হাতে নো-ট্রাম্প ডাকা অপরাধের সামিল। এতে যেমন নো-ট্রাম্পের শুচিতা নষ্ট করা হয় তেমনি পার্টনাররাও পরস্পরকে অবিশ্বাসের চোখে দেখেন। ১৪-১৫ ফোঁটার নো-ট্রাম্প, অর্থাৎ সুষম বিন্যাসের হাতে মাইনর স্যুট ডেকে কৃত্রিম ডাক দেয়াই নিয়ম। আশা করি আপনিও তাই করবেন।

---

* Contract Bridge Complete
—Culbertson (6th Edition, pp. 107)

সপ্তম অধ্যায় | নো-ট্রাম্পে দুই-এর ডাক

তাসের সুষম বিন্যাসে ২২।২৩ বা তারও বেশী ফোঁটার হাত হামেশাই পাওয়া যায়। এরকম জোরালো হাতের সংগে পার্টনারের ৩।৪ ফোঁটা যুক্ত হলেই একটা পুরো-গেম। নীচের হাত দু-খানা দেখুন :

১।	♠ AK10	২।	♠ AQ10
	♡ KQ9		♡ AKQ
	◇ AKQ10		◇ KJ98
	♣ K105		♣ A106

এ-ধরনের হাতে কেউ 'একটা নো-ট্রাম্প' বলে ডাক শুরু করার পর তাঁর পার্টনার যদি ফস্ করে পাস দেন তবে তাঁর মনের অবস্থা বিবেচনা করুন। কিন্তু সূচনাকারীর একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর ৩।৪ ফোঁটার হাতে তাঁর পার্টনার পালাতে পথ খুঁজে পান না। দুর্বল হাত থাকা সত্ত্বেও পার্টনার যাতে পাস দিয়ে পালাতে না পারেন তাই এ-ধরনের জোরালো হাতে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকাই নিয়ম। তখন ডাকার মতো লম্বা ও জোরালো

কোন মাইনর স্যুট থাকলেও (যেমন—♠AJ10, ♡AJ, ◇K94, ♣AKQ105) মাইনর স্যুটটি না ডেকে পাকা খেলোয়াড়েরা প্রায়ই দুটো নো-ট্রাম্প ডাকেন।

তবে তাস যতই জোরালো হোক না কেন সব স্যুটে আটক (স্টপার) না থাকলে কখনো দুটো নো-ট্রাম্প ডাকা যায় না। দুটো নো-ট্রাম্প ডাক মাত্রই গেম-নির্দেশক।

কালবার্টসনের মতে ৫-৬ ট্রিক বা ২২-২৪ ফোঁটার হাতে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকা চলে। বিশ্ব ব্রিজ-প্রতিযোগিতায় কোন কোন দেশের খেলোয়াড়রা ২১ ফোঁটার হাতেও দুটো নো-ট্রাম্প ডাকছেন। সে যাই হোক, স্যুটে দুই-এর ডাকের মতো নো-ট্রাম্পেও দুই-এর ডাকের বিশেষ গুরুত্ব থাকা দরকার। তাই ৫ ট্রিক বা ২২ ফোঁটাই হবে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকের নিম্নতম নিরিখ।

। সাড়া।

পঞ্চম অধ্যায়ে বলা হয়েছে, স্যুটে দুই-এর ডাক পার্টনারকে জীইয়ে রাখতেই হবে, এমন কি হাত ফোঁটাশূন্য হলেও। কিন্তু নো-ট্রাম্পে দুই-এর ডাকে অতটা কড়াকড়ি নেই। তখন ½ ট্রিক বা ৪ ফোঁটার কম থাকলে পার্টনার পাসও দিতে পারবেন। কিন্তু ½ ট্রিক বা ৪ ফোঁটা থাকলে তাঁকে ডাক বাঁচিয়ে রাখতেই হবে। মাত্র ½ ট্রিক বা ৪ ফোঁটা থাকলে তিনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প। কারণ সূচনাকারীর ন্যূনতম ২২ ফোঁটার সংগে তাঁর ৪ ফোঁটা যুক্ত হলেই একটা পুরো-গেমের সম্ভাবনা। সুষম বিন্যাসের হাতে ৭ ফোঁটা পর্যন্ত পার্টনার এইভাবে তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন।

॥ ক ॥ স্যুট ডেকে সাড়া :

তবে ফোঁটাশূন্য হাতে ছ-তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে স্যুটটি অনায়াসে ডাকা যাবে। দু-একখানা বড়ো অনার্স সমেত পাঁচ-তাসের কোন মেজর স্যুট

থাকলে সে-স্যুটটিও তখন দেখানো যাবে। নীচের যে-কোন হাতে তিনটে হরতন ডাকা চলবে :

১।	♠ 87	২।	♠ 875
	♡ 1098652		♡ K10875
	◇ 94		◇ 96
	♣ 1087		♣ 874

পার্টনারের হাতে ১½ ট্রিক বা ৮-৯ ফোঁটাসহ ছয় বা সাত তাসের একটা লম্বা স্যুট থাকলে স্লাম হবার সম্ভাবনা। তখন ধাপ ডিঙিয়ে স্যুটটি ডাকতে হবে। আবার ১ ট্রিকের হাতে ডাকার উপযোগী দুটো লম্বা স্যুট থাকলেও স্লাম হতে পারবে। তখন একটির পর অপরটি ডেকে সুসংবাদটি সূচনাকারীকে জানাতে হবে। ধরুন, পার্টনারের দুটো নো-ট্রাম্প ডাক আব আপনার আছে :

১।	♠65	২।	♠ 87
	♡ KQ10943		♡ KJ943
	◇ K102		◇ KJ975
	♣ 87		♣ 6

প্রথম হাতে ধাপ ডিঙিয়ে চারটে হরতন বলুন। দ্বিতীয় হাতে প্রথমে বলুন তিনটে হরতন। ফিরতি-ডাকে পার্টনার তিনটে নো-ট্রাম্প বললে আপনি বলবেন চারটে রুইতন। এ-ধরনের আশাব্যঞ্জক সাড়া দিলে পার্টনার স্লামের চুক্তি করতে উৎসাহ পাবেনই।

॥ খ ॥ নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া :

পার্টনারের দুটো নো-ট্রাম্প ডাকের পর নো-ট্রাম্প বিন্যাসের হাতে ১½-২ ট্রিক বা ৯-১০ ফোঁটা থাকলে এল-এস-এর উজ্জ্বল সম্ভাবনা। এরকম হাতে চারটে নো-ট্রাম্প ডেকে স্লাম-নির্দেশক সাড়া দিয়ে পার্টনারকে উৎসাহিত করতে হবে।

আবার ২½ ট্রিক বা ১১-১৩ ফোঁটা থাকলে পার্টনারের অপেক্ষা না করে আপনি নিজেই ছ-টা নো-ট্রাম্প ডেকে গ্যাঁট হয়ে বসবেন। আর আপনার ৩ ট্রিক বা ১৪-১৫ থাকলে? তখন চোখ বুজে সাতটা নো-ট্রাম্প ডেকে ক্লাব বয়কে আপনার প্রিয় বস্তুটি (অন্ততপক্ষে পকৌড়ি সহ কফি) আনতে হুকুম করবেন। যতই ছলনাময়ী হোক না কেন, এবার রূপসী গ্র্যাণ্ড স্লাম ধরা দেবেই।

ধরুন, পার্টনার ছুটো নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১। ♠ 875
♡ 986
◊ 8754
♣ Q32

২। ♠ 643
♡ K52
◊ Q87
♣ 10943

৩। ♠ 52
♡ KQ43
◊ 543
♣ J765

৪। ♠ 6
♡ K103
◊ KQ1052
♣ Q1043

৫। ♠ 9
♡ KQ10954
◊ A2
♣ K1052

৬। ♠ QJ986
♡ K10985
◊ 6
♣ AK

প্রথম হাতে সোজাসুজি পাস। দ্বিতীয় ও তৃতীয় হাতে তিনটে নো-ট্রাম্প আর চতুর্থ হাতে তিনটে রুইতন। চতুর্থ হাতে স্লাম সম্ভব।

পঞ্চম হাতে তিনটে হরতন। ফিরতি-ডাকে পার্টনার তিনটে নো-ট্রাম্প বললে আপনি বলবেন চারটে নো-ট্রাম্প। এইভাবে 'ব্লাকউড প্রথায়' পার্টনারের টেক্কা-সাহেবের সংখ্যা জেনে হরতনে স্লামের চুক্তি করবেন। এখানে জি-এস-এর উজ্জ্বল সম্ভাবনা।

ষষ্ঠ হাতের বেলায় সূচনাকারীর ন্যূনতম ২২ ফোঁটা থাকতে হলে তাঁকে ♠ AK5, ♡ AQ4, ◊ AK32, ♣ Q65-এর মতো তাস পেতে হবে। তখন ইস্কাপনে বা হরতনে জি-এস হবে। তাই ষষ্ঠ হাতে প্রথমে তিনটে ইস্কাপন বলুন। পার্টনারের ফিরতি-ডাক যে ভাবেরই হোক না কেন, পরেরবার আপনি বলবেন চারটে হরতন। তাহলে তিনি জি-এস ডাকতে উৎসাহ পাবেনই।

। পার্টনারের সাড়ার পর ।

আপনার ছুটো নো-ট্রাম্প ডাকের পর পার্টনারের সাড়া আশাব্যঞ্জক হলে আপনাকে স্লামের কথা ভাবতে হবে। তাঁর সাড়া হতাশাব্যঞ্জক হলে অবশ্য তিনটে নো-ট্রাম্পেই থামবেন।

পার্টনার কোন স্যুট দেখালে আর তাতে আপনার সমর্থন থাকলে সংগে-সংগেই সে খবর তাঁকে জানাবেন। নিজের ডাকার মতো কোন স্যুট থাকলে সে-স্যুটটিও ডাকা চলবে। তখন তিনি স্লামে যাবেন, না গেমের ডাকে থামবেন তা তিনিই বুঝে দেখবেন। অবশ্য তাঁর সাড়ার পর স্লামের সম্ভাবনা দেখলে আপনি নিজেও স্লামের চুক্তি করবার কর্তৃত্ব নিতে পারবেন। তিনি

পর পর দুটো সুট দেখিয়ে থাকলে স্লামের নীচে ডাক থামানো উচিত নয়। তিনি আপনার নিয়মিত পার্টনার হলে তাঁর হাতের অবস্থা আঁচ করা আদৌ কঠিন হবার কথা নয়। মনে রাখবেন, যখন তিনটে নো-ট্রাম্পে ডাক থামেনি তখন সাধারণত স্লাম ডাকতেই হবে, যিনিই ডাকুন না কেন।

। তিনটে নো-ট্রাম্প ডাক ।

নো-ট্রাম্প বিন্যাসে সব সুটে আটক থাকলে ২৫-২৮ ফোঁটা বা ৬½-৭ ট্রিকের হাতে একদম তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকা যায়। পার্টনারের হাতে সামান্য কয়েকটা ফোঁটা থাকলে এতে স্লামও হয়। সূচনায় সরাসরি তিনটে নো-ট্রাম্প ডাক মাত্রই স্লাম-নির্দেশক।

♠ AKQ, ♡ AK10, ◇ KQ10, ♣ AQ108-এর মতো হাতে তিনটে নো ট্রাম্প ডেকে পার্টনারের মুখের পানে তাকান। ৬-৮ ফোঁটা থাকলে ছ-টা নো-ট্রাম্প ডেকে তিনি পার্টনারের কর্তব্য যথোচিতভাবে সমাধা করবেন। আর ৯-১১ ফোঁটা থাকলে সংগে-সংগেই সাতটা নো-ট্রাম্প ডেকে আপনার কালো চোখে খুশির ঝিলিক বইয়ে দেবেন। কিন্তু তাঁর ৬ ফোঁটার কম থাকলে? তখন উদাস দৃষ্টিতে 'নো-বিড' বলে হতাশার দীর্ঘশ্বাস ছেড়ে তিনি সিগারেটে অগ্নি-সংযোগ করতে থাকবেন—যেমন আমার পার্টনার হামেশাই করেন।

নীচের যে-কোন হাতে তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকা চলবে :

	১।	২।
♠	KQ10	AKQ
♡	AK8	AK9
◇	AKQ7	AK98
♣	AQ10	AJ10

[দ্রঃ দুর্বলচিত্ত পার্টনার হলে একদম তিনটে নো-ট্রাম্প না বলে দুটো নো-ট্রাম্প বলাই বোধহয় ভালো। কারণ একদম তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকলে ১-১½ ট্রিকের হাতে তিনি ফস্ করে পাসও দিতে পারেন; কিন্তু গোড়ার-ডাক দুটো নো-ট্রাম্প হলে তিনি সহসা পাস দিতে পারবেন না। তাতে গেম হারাবার সম্ভাবনা কমই। কারণ ½ ট্রিক বা ৪ ফোঁটা থাকলে তিনি পাস

দেবেন না। আর তাঁর হাত যাচাই করতে পারলে সূচনাকারী নিজেই হয়তো স্লামে যেতে পারবেন।]

সাড়া :

পার্টনার তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে আসরে নামলে আপনার মাথা ঘামানোর কিছুই থাকবে না। ৫ ফোঁটার কম থাকলে নিশ্চিন্তে পাস দিতে পারবেন ; কারণ তখন স্লামের সম্ভাবনা কমই আর গেমের চুক্তি তো তিনি করেছেনই। তখন পাস না দিয়ে আপনি মুখ খুললেই বুঝতে হবে, আপনি স্লাম দেখছেন। তাই হাতে ৫ ফোঁটার কম থাকলে তখন পাঁচ-তাসের কোন মেজর স্যুটও আপনি ডাকতে পারবেন না। কারণ তাতে 'উলটো বুঝলি রাম'-এর দশা হতে কতক্ষণ !

কিন্তু ৫ ফোঁটাসহ একটা বড়ো অনার্স সমেত পাঁচ-তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে সে-খবর পার্টনারকে জানাতে পারবেন। অবশ্য না জানালেও ক্ষতি নেই। কিন্তু ৫ ফোঁটার বেশি থাকলে আর স্যুটটি লম্বা ও জোরালো হলে সে সুসংবাদটি পার্টনারকে অবশ্যই জানাতে হবে। কারণ স্যুটটিতে স্লামের খেলা করা সহজ হবে। স্যুটটি মাইনর হলেও কিছুই এসে যাবে না। নীচের হাতগুলো দেখুন :

১।	২।	৩।
♠ K108	♠ 98	♠ Q102
♡ 97	♡ KJ987	♡ K104
◇ A9864	◇ K102	◇ AJ1095
♣ Q102	♣ Q104	♣ 43

প্রথম হাতে ছ-টা নো-ট্রাম্প। দ্বিতীয় হাতে চারটে হরতন। পার্টনার তখন ছ-টা হরতন ডাকতে পারবেন। তৃতীয় হাতে চারটে রুইতন। এ-হাতে জি-এস হবার উজ্জ্বল সম্ভাবনা। প্রথম হাতে চারটে রুইতনও ডাকা যেতে পারে। পার্টনারের ২৭-২৮ ফোঁটা থাকলে এ-হাতে ও তৃতীয় হাতে জি-এস-এ যাওয়া যাবে এবং জি-এস হবেও।

| চারটে নো-ট্রাম্প ডাক |

আরও জোরালো হাত থাকলে একদম চারটে নো-ট্রাম্প, পাঁচটা নো-ট্রাম্প, এমন কি ছ-টা নো-ট্রাম্প বলেও ডাক শুরু করা যায়।

♣ AKQ, ♡ AKQ, ◇ AKJ, ♣ AKJ7—এর মতো হাতে ছ-টা নো-ট্রাম্প না বলে কী ডাকা যেতে পারে? তবে এরূপ হাত সাধারণত পাওয়া যায় না।*

সাড়া :

চার বা পাঁচ বলে নো-ট্রাম্প ডাক মাত্রই স্লাম-নির্দেশক। তখন হাতের নির্দেশ অনুযায়ী এল-এস বা জি-এস ডেকে সাড়া দিতে হবে, কিন্তু ফোঁটাশূন্য হাতে পাস দেবেন। একে যেন ব্লাকউডের টেক্কা-সাহেবের সংখ্যা জানার জন্যে সন্ধানী-ডাক বলে ভুল করা না হয়।

---

* ৪-৪-৬৬ তারিখের বাংলা দৈনিক যুগান্তরের খবর : 'একটি খেলায় মন্ট্রিলের মিস্ লরেটি 'ড্যান্‌চিউ-এর হাতের ১৩ খানা তাসের মধ্যে ছিল : চারটি টেক্কা, চারটি সাহেব, চারটি বিবি ও একটি গোলাম। ব্রিজ সম্পর্কিত বিশ্বকোষের মতে ১৫৮৭৫৩৩৮৯৮৯ বাঁটের মধ্যে মাত্র একবার এই তাস হাতে আসা সম্ভব।'

হাতখানা পেয়ে মিস ড্যান্‌চিউ নেচে (ড্যান্স করে) পাড়া মাতিয়ে তুলেছিলেন কিনা খবরে বলা হয়নি, তবে একে অসম্ভব বিন্যাস বলতেই হবে।

অষ্টম অধ্যায় | রক্ষণাত্মক ডাক

এক পক্ষ ডাক শুরু করলে এবং তাঁদের ডাক টিকে গেলে অপর পক্ষকে প্রতিরোধকারী (ডিফেণ্ডার) বলা হয়। প্রথম পক্ষের ডাকের ফাঁকে অপর পক্ষ মুখ খুললে তাঁদের ডাককে রক্ষণাত্মক ডাক বা উপবি-ডাক (ডিফেন্সিভ বিড বা ওভার-কল) বলে। এক পক্ষ ডাক শুরু করলে অপর পক্ষের পুরো-গেম হবার আশা প্রায়ই থাকে না। অবশ্য বাকি বড়ো তাসগুলো তাঁরা পেলে বা তাঁদের তাসের বিন্যাসে কিছুটা বিশেষত্ব থাকলে পুরো-গেম হওয়া যদিও অসম্ভব নয়।

যাই হোক, পুরো-গেম হবে না বলে অপর পক্ষকে যে দাঁত কপাটি মেরে থাকতে হবে তা ঠিক নয়। রক্ষণাত্মক ডাকের উদ্দেশ্য অনেক। দু-পক্ষের ডাকাডাকিতে প্রথম পক্ষের ডাক মাত্রা ছেড়ে ওপরে উঠলে ডাবল দিয়ে তাঁদের কাছ থেকে খেসারত আদায় করা যায়। আবার নিজেদের ভালো তাস থাকলে ডাক নিয়ে দ্বিতীয় পক্ষও চুক্তিমতো খেলা করতে পারেন। তাছাড়া রক্ষণাত্মক ডাক দিলে প্রতিরোধকারীদের লীড (দান) দিতে, বিশেষত নো-ট্রাম্প চুক্তির বিরুদ্ধে লীড দিতে বিশেষ মাথা ঘামাতে হয় না। তখন পার্টনারের ডাকা-স্যুটটি নিশ্চিন্তে লীড দেয়া যায়।

হাতে কমপক্ষে কত ট্রিক বা ফোঁটা থাকলে রক্ষণাত্মক ডাক দেখা যায় তা বলা কঠিন। তখন ট্রিক ও ফোঁটার চাইতে পিট পাবার মতো তাসের সংখ্যারই গুরুত্ব বেশি। তাই রক্ষণাত্মক ডাক দেয়ার আগে একা ক-পিট নিতে পারছেন সেটিই প্রথমে বিবেচ্য। আবার কোন্ লেভেলে ডাকতে হচ্ছে তা-ও দেখতে হবে। দুর্বল হাতে ডাকলেও এক-এর কোঠার ডাকে বিপক্ষ সাধারণত ডাবল দেন না। কিন্তু দুর্বল হাতে দুই-এর ঘরে মুখ খুললে তাঁরা ডাবল দিতে ইতস্তত করবেন না। দুই বা তিন-এর ঘরে রক্ষণাত্মক ডাক শুরু করতে হলে তাই একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুট থাকাই বাঞ্ছনীয়। তখন AQ642, KJ753 বা Q10764-এর মতো ভাঙন-ধরা স্যুট ডাকা বিপজ্জনক। কারণ স্যুটটির বাকি তাসগুলো প্রতিকূলভাবে ভেঙে বিপক্ষের কোন হাতে জড়ো হয়ে থাকলে কেঁদেও কূল পাওয়া যায় না। কিন্তু KQJ108, AK1098 বা QJ10986—ধরনের স্যুটে সে ভয় থাকে না। প্রথম তিনটি স্যুটে দু-পিটের বেশি না মিলতেও পারে, কিন্তু শেষের তিনটি স্যুটে চার পিট মিলবে।

তবে তাস যে-ভাবেরই হোক না কেন, ১½ ট্রিকসহ কমপক্ষে ১০ ফোঁটা না থাকলে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া যায় না। ভেদ্য (ভালনারেবল) অবস্থায় হাতখানা আরও একটু জোরালো হওয়া দরকার। ভালো তাস থাকলে অবশ্য ভাবনার কিছুই থাকে না। ভাল তাস থাকলে নীচে দেখানো ভাবে ডাকতে হবে :

॥ এক ॥ ২-২½ ট্রিক বা ১৩-১৪ ফোঁটা থাকলে……ডাকার উপযোগী স্যুট, মামুলিভাবে।

॥ দুই ॥ ৩-৩½ ট্রিক বা বা ১৪-১৫ ফোঁটা থাকলে……ডাকার উপযোগী স্যুট, এক ধাপ ডিঙিয়ে।

॥ তিন ॥ ৩½-৪ ট্রিক বা ১৬-১৮ ফোঁটার সুষম বিন্যাসের হাতে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক (চেক) থাকলে……১ নো-ট্রাম্প। *

---

* রক্ষণাত্মক নো-ট্রাম্প ডাকে জোরালো হাত প্রকাশ পায়। টেক-আউট ডাবল ও কিউ-বিডও জোরালো হাতের লক্ষণ। তাই জোরালো হাত থাকলে সাধারণত নো-ট্রাম্প ডাকা হয় বা টেক-আউট ডাবল বা কিউ-বিড দেয়া হয়।

॥ চার ॥ ৩½ ট্রিক বা ১৬-১৮ ফোঁটার হাতে একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য মাইনর স্যুটসহ বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক থাকলে······২ নো-ট্রাম্প।

দ্রঃ ♠Q106, ♡K9, ◇AKQJ84, ♣KJ—ধরনের ৩ ট্রিকের হাতেও দুটো নো-ট্রাম্প ডাকা চলবে। কারণ পার্টনারের মাত্র ১ ট্রিকসহ ৬-৭ ফোঁটা থাকলেও এই তাসে তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবে।

॥ পাঁচ ॥ ৪ ট্রিকসহ ১৯-২০ ফোঁটার হাতে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক থাকলে····· ২ নো-ট্রাম্প।

॥ ছয় ॥ ৪ ট্রিকসহ ১৯-২০ ফোঁটার হাতে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটকসহ লম্বা AKQJ5-ধরনের কোন মাইনর স্যুট থাকলে ·····৩ নো-ট্রাম্প।

। কখন্ রক্ষণাত্মক ডাক নয় ।

তবে প্রয়োজনীয় ট্রিক ও ফোঁটা থাকলেই যে সবসময় রক্ষণাত্মক ডাক দিতে হবে তা ঠিক নয়। সময় বিশেষে ঘাপটি মেরে বসে থেকে বিপক্ষকে ফাঁদে ফেলবার চেষ্টা করাই বুদ্ধিমত্তার লক্ষণ। বিপক্ষের ডাক শুনে ও নিজের হাত দেখে যদি বোঝা যায় যে, তাঁদের পুরো-গেম হবার সম্ভাবনা নেই, আর নিজেরা ডাক নিলে সুবিধা হবার আশা কম, তবে চুপ করে যাওয়াই উচিত। প্রতিরোধকারীরা চুপচাপ থাকলে অনেক সময় বিপক্ষ পুরো-গেমের চুক্তি করতে প্রলুব্ধ হন। ফলে, তাঁদের ডাক প্রায়ই মাত্রা ছেড়ে ওপরে উঠে যায়। এইভাবে বাগে পেলেই ডাবল দিয়ে ভালো খেসারত আদায় করা সম্ভব হয়। তাই অনেক সময় অপেক্ষা করে দেখা উচিত বিপক্ষের ডাক কত ওপরে উঠছে। তা না করে রক্ষণাত্মক ডাক দিয়ে তাঁদের সতর্ক করে দেয়া কোন কাজের কথা নয়। তখন পাস দেয়াকে ফাঁদে-ফেলা পাস (ট্রাপ পাস) বলা হয়।

ধরুন, আপনার ডান-হাত তাস বিলি করেই একটা ইস্কাপন ডেকেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

♠Q10965, ♡K, ◇109, ♣AKJ108

এরকম হাতে এই অবস্থায় দুটো চিড়িতন ডেকে ঝুঁকি নেয়া উচিত নয়। কারণ এই হাতে আট পিট মিলবে না। কিন্তু এই তাসের বিরুদ্ধে বিপক্ষের চারটে ইস্কাপনের খেলা হওয়া অসম্ভব। তাঁর চারটে ইস্কাপন বা তিনটে নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করলে ডাবল দিয়ে আপনি ভালো খেসারত

আদায় করতে পারবেনই। অবশ্য আপনার ডান-হাত যদি ইস্কাপন না ডেকে হরতন বা রুইতন ডাকতেন তবে এই হাতে আপনাকে ইস্কাপন বা চিড়িতন ডাকতে হতো।

। রুল-অব-টু অ্যাণ্ড থ্রি ।

রক্ষণাত্মক ডাক দেয়ার সময় কালবার্টসনের 'রুল-অব-টু অ্যাণ্ড থ্রি' অনুসরণ করলে ভাবনার বিশেষ কিছুই থাকে না। দুই-এব বা তিন-এর ঘরে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়ার আগে হাতের তাসগুলো পরীক্ষা করুন। দেখুন, শুধু আপনার নিজের তাসের সাহায্যে ভেদ্য অবস্থায় দুটো কমতিতে আর অভেদ্য অবস্থায় তিনটে কমতিতে, অর্থাৎ আপনার ডাকে বিপক্ষ ডাবল দিলে মোট ৫০০ পয়েন্ট খেসারত দিয়ে উদ্ধার পাওয়া যাচ্ছে কিনা। যদি যায় তবে মুখ খুলুন। এই হলো উক্ত রুলের মোদ্দা কথা।

খেসারতের পরিমাণ দেখে ঘাবড়াবার কিছুই নেই। কন্ট্রাক্ট ব্রিজে ৫০০ পয়েন্ট খেসারত কিছুই নয়। সুযোগ পেলে আপনিও এরকম খেসারত আদায় করতে পারবেন। তাছাড়া ডাকলেই যে আপনাদের কমতি হবেই বা আপনাকে ঘায়েল করবার মতো সব তাসই যে বিপক্ষের হাতে যাবেই, তাই বা কে বললে? আপনার পার্টনারের হাতে দু-এক পিট নেওয়ার মতো তাস আছে ধরে নিয়েই তো আপনি মুখ খুলছেন। অবশ্য তাঁর হাতে কিছুই না থাকলে আপনি নিরুপায়। তিনি যদি আপনাকে সাহায্য করতে না পারেন তবে গেলই না হয় ৫০০ পয়েন্ট। মাত্র ৫০০ পয়েন্টের বদলে বিপক্ষের একটা নিশ্চিত-গেম নষ্ট করতে সমর্থ হচ্ছেন এবং হয়তো সংগে একটা রাবারও। মনে রাখবেন, আত্মরক্ষামূলক নীতি থেকে আক্রমণাত্মক নীতিই যুদ্ধজয়ে বেশি সাহায্য করে আর সে-নীতি ব্রিজেও প্রযোজ্য।

। রক্ষণাত্মক ডাকের সুট ।

রক্ষণাত্মক ডাক দেবার আগে একটা কথা মনে রাখতে হবে। শেষ পর্যন্ত যদি আপনার বাঁ-হাতের ডাক টিকে যায় তবে আপনার পার্টনারকেই লীড দিতে হবে। পার্টনার স্বভাবত আপনার ডাকা-সুটটিই খেলতে চাইবেন। কিন্তু সে-সুটটি যদি Qxxxx বা Jxxxxx—গোছের জঞ্জালের স্তূপ হয়, তবে লীডের পরিমাণ মারাত্মক হয়ে দাঁড়ায়। কাজেই রক্ষণাত্মক

ডাকের স্যুটটি মোটামুটি দুর্ভেদ্য হওয়াই বাঞ্ছনীয়। অর্থাৎ এই কড়াকড়ি কেবল রক্ষণাত্মক ডাকিয়ের বেলায় প্রযোজ্য। কারণ শেষ পর্যন্ত প্রতিরোধকারী হিসেবে প্রায়ই তাঁদেরই লীড দিয়ে খেলা শুরু করতে হয়। নীচের হাতখানা দেখুন :

♠ Qxxxx, ♡ xx, ◇ AKx, ♣ J10x

এ-ধরনের হাতে রক্ষণাত্মক ডাক দেওয়া উচিত নয়। এই হাতে আপনি ইস্কাপন ডাকার পর বিপক্ষের চুক্তিতে রিক্তহস্ত পার্টনার ইস্কাপন লীড দিলে আপনাদের কী অবস্থা হবে একবার কল্পনা করুন। আবার আপনাব ইস্কাপনের ডাক টিকে গেলে এরকম হাতে মোট ক-পিট পাবেন ভেবে দেখুন।

অবস্থান, বিন্যাস ও রক্ষণাত্মক ডাক

আপনার ডান-হাত ডাক শুরু কবলে যে-তাসে আপনি নিজেকে বেশ জোরদার মনে করবেন, বাঁ-হাত ডাক শুরু করলে সেই তাসেই নিজেকে অনেক সময় অসহায় মনে হবে। ডান-হাত একটা ইস্কাপন ডাকলে, KJ4 বা Q1032—আপনাব হাতে ইস্কাপনের এই তাসে আপনি দু-পিট আশা করবেন ; কিন্তু আপনার বাঁ-হাত ইস্কাপন ডাকলে এই তাসে আপনি এক পিটও না পেতে পারেন। তাই আপনার বাঁ-হাত শক্তিশালী হলে ভালো তাস থাকা সত্ত্বেও আপনি দুর্বল বনে গেলেন, কিন্তু ডান-হাত শক্তিশালী হলে আর আপনার ভালো তাস থাকলে তিনি ডুবলেন। নীচের বাঁটটি দেখুন :

এখানে নর্থের ৩ ট্রিকসহ ১৪টি প্রকৃত ফোঁটা আর ইষ্টের ২½ ট্রিকসহ ১৫টি প্রকৃত ফোঁটা আছে। এই বাঁটে ইষ্ট-ওয়েষ্টের পাঁচটা হরতন বা পাঁচটা নো-ট্রাম্পের খেলা হবে। নর্থের আসন ইষ্টের ডাইনে বলেই তা সম্ভব হচ্ছে। তাই নর্থ একটা ইস্কাপন ডাকলে ইষ্ট নিভয়ে হরতন বা নো-ট্রাম্প ডাকতে পারবেন। কিন্তু তাসগুলো অদল-বদল হয়ে নর্থের হাতখানা যদি সাউথ পেতেন, তবে ইষ্ট-ওয়েষ্টের আট পিটের বেশি মিলতো না। তখন সাউথের গোড়ার ডাকের পর রক্ষণাত্মক ডাক দিতে হলে ইষ্টকে ভয়ে-ভয়েই ডাকতে হতো।

ব্যাপারটা অন্যভাবে দেখা যাক। ধরুন, আপনার বাঁ হাত তাস বেঁটেই একটা নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর অন্য দু-হাত পাস দিয়েছেন। এদিকে চতুর্থ আসন আপনি পেয়েছেন :

♠ AQ10, ♡ KJ9, ◇ Q1098 ♣ AJ10

১৭ ফোঁটা সমেত ৩ ট্রিকের এত বড়ো জোরালো হাতে চতুর্থ অবস্থানে আপনি এখন কী বলবেন? কেউ হয়তো আপনাকে দুটো রুইতন (?) বা দুটো নো-ট্রাম্প ডাকতে বলবেন। পার্টনারকে তাঁর সবচেয়ে ভালো স্যুট ডাকতে ইঙ্গিত দেয়ার জন্যে কেউ বা আপনাকে টেক-আউট ডাবলও (সংকেতী-ডাবল) দিতে বলবেন। আমি কিন্তু আপনাকেও পাস দিতে উপদেশ দেবো। তাতে অবাক হবার কিছুই নেই, কারণ আপনার বাঁ হাত নো-ট্রাম্প ডাকায় আপনার সমস্ত শক্তি উবে গেছে। ফলে এখন কিছু বললেই আপনি ঠকবেন। কারণ নো-ট্রাম্প ডাকায় ওঁর হাতে কমপক্ষে ১৬ ফোঁটা আছেই, আর উনি ঠিক আপনার ওপরেই বসে আছেন। বাকি ফোঁটাগুলো, যাদের সংখ্যা ৬ কি ৭, অন্য দু-হাতে ভাগাভাগি হয়ে আছে। সেই সামান্য ফোঁটার ক-টা আপনার ভাগ্যবান পার্টনার পেয়েছেন কে জানে! এখন ডাকতে হলে আপনাকে দুই-এর ঘরে মুখে খুলতে হবে। কিন্তু এই তাসে এই অবস্থানে আপনি আট পিট জোগাড় করতে পারবেন না। অথচ আপনি যদি নো-ট্রাম্প সূচনাকারীর বাঁ দিকে থাকতেন, তবে ফল অন্য রকম হতো। কাজেই বর্তমান অবস্থায় সোজাসুজি পাস দিয়ে বিপক্ষের কাছ থেকে কমতি পাওয়া যায় কিনা তাই দেখাই বুদ্ধিমত্তার লক্ষণ।

অবশ্য আপনার হাতখানা যদি এর চেয়ে কম জোরালো হতো, আপনার কিছু বড়ো তাস যদি আপনার পার্টনার পেতেন, তাহলে বরং চতুর্থ অবস্থানে আপনি মুখ খুলতে পারতেন। ইস্কাবনের AQ10 যদি আপনি না পেয়ে আপনার পার্টনার পেতেন তবে বরং সুবিধাই হতো। তখন আপনার পার্টনার হয়তো ডাকতে পারতেন। তিনি না ডাকলেও তাঁর কাছে যে ৯-১০ ফোঁটা আছে তা বুঝতে পারতেন। কারণ আপনার বাঁ-হাত নো-ট্রাম্প ডাকা সত্ত্বেও তাঁর পার্টনার সাড়া না দেয়ায় বোঝা যেত যে, বাকি ফোঁটার বেশির ভাগ আপনার পার্টনারই পেয়েছেন। সেটি আঁচ করে আপনিই ১১ ফোঁটায় (১৭ – ৬ = ১১) চতুর্থ অবস্থানে ডাকতে পারতেন। তা না হয়ে আপনি বেশি বলবান হওয়ায় বরং দুর্বল হয়ে পড়েছেন।

আপনার হাত ছাড়া বাকি তিন হাতে তাসের বিন্যাস এখানে মোটামুটি নিম্নরূপ হয়েছে ধরা যেতে পারে। সম্ভাব্য ডাকও সংগে দেখানো হলো। এখানে আপনি সাউথ।

ওয়েষ্ট		ইষ্ট
	♠ 643 ♡ 984 ◇ K4 ♣ 97642	
♠ KJ82 ♡ AQ6 ◇ AJ52 ♣ K9	N W E S	♠ 975 ♡ 7632 ◇ 763 ♣ Q53
	♠ AQ10 ♡ KJ10 ◇ Q1098 ♣ AJ10	

ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ
১ নো-ট্রা	পাস	পাস	ডাবল (?)
পাস	২♣	পাস	(?)
বা, ১ নো-ট্রা	পাস	পাস	২◇ (?)
ডাবল	৩♣	পাস	পাস
ডাবল	পাস	পাস	পাস

বা. ১ নো-ট্রা	পাস	পাস	২ নো-ট্রা (?)
পাস	৩♣	পাস	পাস
ডাবল	পাস	পাস	পাস

ওপরে দেখানো ভাবে ডাবল দিয়ে বা ডাক দিয়ে সাউথ যদি নর্থকে চিড়িতন ডাকতে বাধ্য করান, তবে ইষ্ট-ওয়েষ্ট কমপক্ষে ছ-পিট পাবেন। অর্থাৎ সাউথ মুখ খুললেই নর্থ-সাউথের কমতি হবেই।

কিন্তু ইস্কাপনের AQ10 নর্থ পেলে নর্থ-সাউথের তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হতো। তখন নর্থ-সাউথ পেতেন ইস্কাপনে তিন পিট, হরতনে অন্তত এক পিট, রুইতনে অন্তত এক পিট আর চিড়িতনে চার পিট। তাঁদের চারটে চিড়িতনেরও খেলা হতো।

কিন্তু এখানে সাউথ বলীয়ান ও তাঁর পার্টনার দুর্বল হওয়ায় ডাক নিলে তাঁকে কোণঠাসা হয়ে খেলতে হবে। কারণ তাঁর পক্ষে দু-হাতে যাতায়াত করা বা ফিনেস নেয়া সম্ভব হবে না। কাজেই বিপক্ষের নো-ট্রাম্পের পর বর্তমান অবস্থায় চতুর্থ হাতে মুখ খুলে মুমূর্ষু ডাকটিকে জীইয়ে রাখা ঠিক নয়।

ওপরের উদাহরণ থেকে বোঝা গেল যে, বিভিন্ন খেলোয়াড়দের অবস্থান ও তাঁদের মধ্যে তাস ভাগাভাগির ওপর কোন হাতের গুরুত্ব কমে বা বাড়ে। এবরে নীচের বাঁটটি দেখুন। ওয়েষ্ট বাঁটিয়ে, নর্থ-সাউথ ভেল্য।

North:
♠ J102
♡ 4
◇ J109
♣ 1097532

West:
♠ K165
♡ KQ
◇ KQ87
♣ KQ6

East:
♠ Q74
♡ J10873
◇ 532
♣ J4

South:
♠ A83
♡ A9652
◇ A64
♣ A8

ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ
(গোস্বামী)	(গুহ)	(বিশ্বাস)	(মল্লিক)
১ নো-ট্রা	পাস	পাস	(?)

[কৃষ্ণনগরে গোস্বামীর বাড়িতে এক ঘরোয়া খেলায় বাঁটটি আমাদের মধ্যে বিলি করেন গোস্বামী।] তাস বিলি করেই ওয়েষ্ট (গোস্বামী) একটা নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর নর্থ ও ইষ্ট সংগে-সংগেই পাস দিয়েছেন। চারটে টেক্‌কা ও পাঁচ-তাসের হরতন স্যুটটিসহ এরকম জোরালো হাতে সাউথ এখন কী করবেন ? এক হাতে চারটে টেক্‌কা থাকায় সতের ফোঁটা আর হরতনের দৈর্ঘের জন্যে বাড়তি এক ফোঁটা, মোট আঠার ফোঁটাসহ চার ট্রিকের এই হাতে কেউ কি সোজাসুজি পাস দিতে পারে ?

কিন্তু এখন সাউথ দুটো হরতন বললেই তাঁর হার অনিবার্য। ওয়েষ্ট টেক্‌কা ছাড়াই একটা নো-ট্রাম্প ডাকায় বুঝতে হবে নর্থ ও ইষ্টের হাতে পাঁচ বা ছ-টির বেশি ফোঁটা যায়নি। নর্থের ভাগে তাহলে দু-তিনটির বেশি পড়তে পারে না। হয়েছেও ঠিক তাই। বর্তমান বাঁটে ইষ্ট আবার এক গাদা হরতন পেয়েছেন। এখন সাউথ হরতন ডাকলে বিপক্ষে হয়তো ডাবল দেবেন। ওঁরা ভুল খেললে সাউথ বড়োজোর ছ-পিট পাবেন, নইলে পাঁচ পিটের বেশি পাওয়া অসম্ভব। পাঁচ পিট পেলে তাঁকে ৮০০ খেসারত দিতে হবে।

চতুর্থ হাতে না ডেকে পাস দিলে বরং সাউথেরই লাভ হবে। কারণ বিপক্ষ একটা নো-ট্রাম্পের খেলা করলেও তিনি ১৫০ অনার্স পয়েন্ট পাবেন।*

কাজেই দেখা যাচ্ছে, বিপক্ষ নো-ট্রাম্প ডাকলে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া, বিশেষ করে চতুর্থ হাতে, অনেক সময় বিপজ্জনক। তবে নো-ট্রাম্প না ডেকে ওয়েষ্ট যদি কোন স্যুট ডাকতেন, তবে উল্লিখিত দুটি ক্ষেত্রে চতুর্থ হাতে সাউথকে অবশ্য ডাকতেই হতো।

। রক্ষণাত্মক ডাকে সাড়া ।

॥ ক ॥ স্যুটের ডাকে :

কোন স্যুট দেখিয়ে পার্টনার রক্ষণাত্মক ডাক দিলে আপনাকে ধরতে হবে যে, কালবার্টসনের রুল-অব-টু অ্যাণ্ড থ্রি অনুসারে দুটো বা তিনটে

---

* বলে রাখা ভালো, সেদিন এই তাসে চতুর্থ হাতে দুটো হরতন ডেকে আমাকে পস্তাতে হয়েছিল।

কমতির ঝুঁকি নিয়েই তিনি মুখ খুলেছেন। কাজেই দুর্বল হাতে আপনার ভাববার বিশেষ কিছুই নেই, আপনি পাস দিলেই যথেষ্ট।

তবে পার্টনার যদি ডাবল খেয়ে থাকেন আর যদি দেখেন যে, তাঁর ডাকা-স্যুটে আপনার পরিমাণমতো সমর্থন নেই বা অন্তত তিনখানা ছোটো তাসও নেই, কেবল তখন তাঁকে রক্ষা করতে আপনাকে এগিয়ে আসতে হবে। তখন আপনার নিজের কোন লম্বা স্যুট (যদি থাকে) অবশ্যই ডাকতে হবে। একে বাঁচোয়া ডাক (রেসকিউ-বিড) বলে। তাতে যদি ডাকের কোঠা ওপরে উঠেও যায় তাতেও ক্ষতি নেই। কিন্তু পার্টনারের ডাকে ডাবল না হয়ে থাকলে দুর্বল হাতে আপনাকে পাস দিতে হবে, পার্টনারের স্যুটে সমর্থন না থাকলেও। ধরুন, বিপক্ষের একটা হরতন ডাকের পর আপনার পার্টনার দুটো চিড়িতন বলেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	♠102	২।	♠KQ1096
	♡KQ3		♡942
	◇Q10965		◇876
	♣Q102		♣94

এরকম হাতে আপনি সোজাসুজি পাস দেবেন, কারণ অতিরিক্ত পিট নেবার মতো তাস আপনার নেই। কিন্তু পার্টনারের ডাকে যদি ডাবল হয়ে থাকে তবে কেবল দ্বিতীয় হাতে দুটো ইস্কাপন বলবেন।

কিন্তু কমপক্ষে ১½ ট্রিকসহ ১০ ফোঁটা থাকলে আপনার চুপ করে থাকা চলবে না। তখন পার্টনারের স্যুটে সমর্থন থাকলে স্যুটটি মাত্র এক ঘর উপরে তুলে ডাকতে পারবেন। না থাকলে আপনার নিজস্ব স্যুট ডাকবেন।

আপনার ২-২½ ট্রিক বা ১২-১৫ ফোঁটা থাকলে আপনি একটা পুরো-গেমের স্বপ্নও দেখতে পারেন। তখন কোন নতুন স্যুট ধাপ ডিঙিয়ে ডেকে আশাব্যঞ্জক সাড়া দিয়ে পার্টনারকে হাতের শক্তি বোঝাতে চেষ্টা করবেন। ধরুন, বিপক্ষের একটা চিড়িতন ডাকের পর পার্টনার একটা ইস্কাপন বলেছেন, আর আপনি পেয়েছেন :

১।	♠ KJ8	২।	♠ KJ6	৩।	♠ 32
	♡ A98		♡ K102		♡ K104
	◇ Q1082		◇ AQ1076		◇ AQ1065
	♣ J104		♣ 32		♣ KJ7

প্রথম হাতে দুটো ইস্কাপন আব দ্বিতীয় হাতে ধাপ ডিঙিয়ে তিনটে রুইতন বলুন। পার্টনার আবার ইস্কাপন ডাকলে প্রথম হাতে পাস কিন্তু দ্বিতীয় হাতে চারটে ইস্কাপন বলবেন। তৃতীয় হাতে দুটো নো-ট্রাম্প বলুন। এই হাতের সাহায্যে তিনটে নো ট্রাম্পের খেলা হবে।

আবাব ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট দেখিযে আপনাব পার্টনার রক্ষণাত্মক ডাক দিলে বুঝতে হবে যে, তাঁর ৩½ ট্রিক বা ১৫।১৬ ফোঁটার মতো আছে এবং তিনি পুরো গেম দেখছেন। এর থেকে কিছু কম ট্রিক ও ফোঁটাসহ দু-রঙা হাতও থাকতে পাবে তাঁর। আপনি জানেন, দু রঙা হাতে ২১-২২ ফোঁটাতেও পুরো-গেম সম্ভব। তাই পার্টনার ধাপ ডিঙিযে ডাকলে ৫ ফোঁটাব হাতেও আপনাকে ডাক বাঁচিযে রাখতে হবে। এব কম থাকলে অবশ্য পাস দিতে পারবেন।

॥ থ ॥ নো-ট্রাম্প ডাকে :

বিপক্ষেব গোড়ার ডাকের পর পার্টনার একটা নো ট্রাম্প বলে রক্ষণাত্মক ডাক দিলে বুঝতে হবে যে, তাঁর কমপক্ষে ৩½ ট্রিক বা ১৬ ফোঁটা আছে এবং বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে অন্তত একটা আটক (চেক) আছেই। রক্ষণাত্মক নো ট্রাম্প ডাক মাত্রই গেম নির্দেশক। কাজেই আপনি তখন পাস দিতে পারবেন না। সাধাবণ নো ট্রাম্প ডাকেব পর প্রতি-ডাকিযের যা যা কর্তব্য এখানেও আপনাকে ঠিক তাই করতে হবে। তাই ১০৭-১১২ পৃষ্ঠায বর্ণিত নির্দেশ অনুসারে আপনাকে সাড়া দিতে হবে।

আবাব পার্টনারের রক্ষণাত্মক দুটো নো-ট্রাম্প ডাকের পর সুষম বিন্যাসের ৫-৬ ফোঁটার হাতে আপনি বলবেন তিনটে নো-ট্রাম্প। তখন অসম বিন্যাসের ৫-৬ ফোঁটার হাতে পাঁচ বা ছ-তাসেব কোন মেজর স্যুট থাকলে সেই স্যুটটি দেখাবেন, কাবণ মেজর স্যুটে পুরো গেম করা তখন সহজ হবে। তবে তখন পাঁচ বা ছ-তাসের কোন মাইনর স্যুট থাকলে তিনটে নো-ট্রাম্প বলতে হবে। ৪ ফোঁটা বা তার কম থাকলে অবশ্য পাস দিতে পারবেন।

পার্টনার সরাসরি তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে থাকলে আপনি পাস দেবেন। কারণ গেমের চুক্তি তো করা হয়েছেই।

মনে রাখবেন, পার্টনার যতই আশাব্যঞ্জক রক্ষণাত্মক ডাক দিন না কেন, এই অবস্থায় সাধারণত স্লাম হবার কথা নয়। কারণ বিপক্ষ কমপক্ষে ২½ ট্রিক বা ১৩ ফোঁটা পেয়েছেনই। তাই গেমের চুক্তিতেই ডাক থামানো উচিত।

। রক্ষণাত্মক চারটে নো-ট্রাম্প ডাক ।

কখনো-কখনো চারটে নো-ট্রাম্প বলেও রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া হয়। বিপক্ষ যখন দাবানো ডাক (সাট-আউট ডাক) দেন তখন এই ভাবের চারটে নো-ট্রাম্প ডাকা হয়। রক্ষণাত্মক তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকে পাস দেয়া চলে, কিন্তু চারটে নো-ট্রাম্প ডাকে পাস দেয়া যায় না। ধরুন, বিপক্ষ একদম চারটে ইস্কাপন ডেকে আসরে নেমেছেন আর আপনার পার্টনার পেয়েছেন :

♠ 3, ♡ AKJ9, ◇ KJ97, ♣ AKQ6

এরকম হাতে তিনি বলবেন চারটে নো-ট্রাম্প। তার কারণ শেষ পর্যন্ত কোন্ স্যুটে গেম সম্ভব তা তিনি জানেন না। তাই এইভাবে ডেকে আপনাকে আপনার সবচেয়ে ভালো স্যুটটি জানাতে বলছেন তিনি। লক্ষ্য, করুন, বিপক্ষের ডাকা চার-এর ঘরেই ডাক দিয়ে প্রশ্নটি করতে পারছেন তিনি। আপনাকে এখন আপনার লম্বা স্যুটটি দেখাতে হবে।

বলা বাহুল্য, বিপক্ষের দাবানো ডাকে ডাবল দিয়ে এরকম জোরালো হাতের সাহায্যেও বিশেষ কমতি আদায় করা যায় না। তাই নিজেরা ডাক নিয়ে গেম করাই তখন বেশি লাভজনক।

। কিউ-বিড ।

সময়-সময় বিপক্ষের ডাকা-স্যুটটি নিজেই ডেকে জোরালো হাত প্রকাশ করা হয় আর পার্টনারকে তাঁর সবচেয়ে ভালো স্যুট দেখাতে বলা হয়। এই ডাককে 'কিউ-বিড' বলে। সাধারণত ২০-২২ ফোঁটার হাতে বিপক্ষের স্যুটটিতে প্রথম চক্করে দখল (কন্ট্রোল) থাকলে, অর্থাৎ হয় টেক্কা থাকলে না হয় ছুট (ভয়েড) হলে কিউ-বিড দেয়া যায়।*

কিউ-বিড মাত্রই গেম-নির্দেশক। পার্টনারের হাতে ৪-৫ ফোঁটা থাকলেই তখন পুরো-গেমও হয়।

বলা বাহুল্য, কিউ-বিডের পর পার্টনারের পাস দেয়ার অবকাশ থাকে না। ডাকার মতো কোন স্যুট না থাকলে তখন চার-তাসের যে-কোন স্যুট

* বিপক্ষের ডাকা স্যুটে একক-তাস বা দু-তাসে সাহেব থাকলেও বা ১৮-১৯ ফোঁটাতেও কেউ কেউ কিউ-বিড দেয়ার পক্ষপাতী।

দেখানোই নিয়ম। ডাকার মতো বা প্রায় ডাকার মতো কোন মেজর স্যুট থাকলে সেটিই প্রথমে দেখাতে হয়। এর কোনটা সম্ভব না হলে পার্টনার বলবেন তিনটে চিড়িতন।

♠AJ92, ♡KQ85, ◇A, ♣AQ104—বিপক্ষের একটা রুইতন ডাকের পর এই হাতে অনায়াসে দুটো রুইতন ডাকা যায়। তখন পার্টনারের ♠Q1043, ♡J75, ◇652, ♣J96—এর মত দুর্বল হাত থাকলেও চারটে ইস্কাপনের খেলা হয়।

| কিউ-বিড ও টেক-আউট ডাবল |

একই উদ্দেশ্যে টেক-আউট ডাবল (সংকেতী-ডাবল) দিয়ে প্রতিরোধকারী তার পার্টনারকে সবচেয়ে ভালো স্যুট দেখাতে বলেন। কিউ-বিড ও টেক-আউট ডাবলের পার্থক্য এই যে, কিউ-বিডের সময় যত ট্রিক ও ফোঁটা থাকতে হয়, টেক-আউট ডাবলের সময় ট্রিক ও ফোঁটা তার থেকে ঢের কম হলেও চলে, আর টেক-আউটের সময় বিপক্ষের স্যুটে দখল না-ও থাকতে পারে।

কিছু অতি-উৎসাহী খেলোয়াড় টেক-আউট ডাবল দেয়ার মতো হাতে কিউ-বিড দিয়ে কিউ বিডের গুরুত্ব কমিয়ে ফেলছেন। তাঁদের এই ভাবের প্রবণতা আদৌ সমর্থনযোগ্য নয়।

| রক্ষণাত্মক সাট-আউট ডাক |

সাধারণ সাট-আউট ডাকের মতো রক্ষণাত্মক সাট-আউট ডাকও দেয়া হয়। উদ্দেশ্য, বিপক্ষকে বিভ্রান্ত করা ও দাবিয়ে রাখা। যেমন, নর্থ ১♡—ইষ্ট ৩♠। এই ভাবের ডাকের পর নর্থের পার্টনার বেকায়দায় পড়বেনই। কারণ চার-এর কোঠায় কোন নতুন ডাকতে বা পার্টনারের স্যুট সমর্থন করতে স্বভাবত ইতস্তত করবেনই তিনি।

রক্ষণাত্মক সাট-আউট ডাকের বেলায়ও রুল-অব টু-অ্যাণ্ড থ্রি প্রযোজ্য। অর্থাৎ ভেদ্য হলে দুটো আর অভেদ্য হলে তিনটে কমতির ঝুঁকি নিয়ে এ-ধরনের ডাক দেয়া যায়। তখন পার্টনারের বিশেষ কিছুই করার থাকে না। সাধারণ সাট-আউট ডাকে সাড়া দিতে যা যা করণীয় এখানেও তাঁকে ঠিক তাই করতে হয়। ১০১-১০৪ পৃষ্ঠা দেখুন।

প্রি-এমটিভ ডাকের পর রক্ষণাত্মক ডাক

পঞ্চম অধ্যায়ে ৯৮ পৃষ্ঠায় বলা হয়েছে, প্রি-এমটিভ বা সাট-আউট ডাক দিয়ে বিশ্বের সেরা ব্রিজ-খেলোয়াড়কেও কুপোকাত করা যায়। প্রি-এমটিভ ডাক দিয়ে কিভাবে বিপক্ষের জি-এস নষ্ট করে দেয়া যায় তাও সেখানে দেখানো হয়েছে। বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকের পর কী অবস্থায় কীভাবে রক্ষণাত্মক ডাক দিতে হয় তা সকলের জানা দরকার। এখানে তার আভাস দেয়া হলো।

জোরালো হাত থাকুক বা নাই থাকুক বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকের পর অভিজ্ঞ খেলোয়াড়কেও থতমত খেতে হয়। কারণ তখন কী করতে হবে তা সংগে-সংগেই অনেকের মাথায় খেলে না। কাজেই কর্তব্য নির্ধারণ করতে কমবেশি কিছু সময় প্রত্যেকেই নেন। বলা বাহুল্য, তখন পাস দিতে প্রয়োজনের বেশি সময় নিলে নিজের হাত সম্বন্ধে পার্টনারকে অন্যায়ভাবে ইঙ্গিত দেয়া হয়ে যায়। তখন নিজের বক্তব্য বলতে তাই কারও অযথা দেরি করা উচিত নয়। যদি দেরি হয়েই যায় তবে পাস না দিয়ে ডাকা বা ডাবল দেয়াই উচিত।

যাই হোক, তখন ডাকতে হলে বা ডাবল দিতে হলে প্রথম প্রতিরোধকারীর হাত যত জোরালো হওয়া দরকার দ্বিতীয় প্রতিরোধকারীর হাত তত জোরালো না হলেও চলে। কারণ প্রথম প্রতিরোধকারী ডাকলে বা ডাবল দিলে তাঁর বাঁ-হাত থেকে যথাক্রমে ডাবল বা রি-ডাবলের সম্ভাবনা থাকেই। কিন্তু অন্য দু-হাত পাস দিলে, বা সূচনাকারীর পার্টনার মামুলিভাবে সাড়া দিয়ে গেমের চুক্তি না করলে দ্বিতীয় প্রতিরোধকারী অনেকটা নির্ভয়ে ডাকতে পারেন। তার কারণ, সূচনাকারীর পার্টনারও (তৃতীয় হাত) পাস দেয়ায় বা গেমের চুক্তি করতে অপারগ হওয়ায় বোঝা যায় যে, তাঁর হাত দুর্বল এবং প্রথম প্রতিরোধকারীর হাত মোটামুটি জোরালো।

তিন-এর কোঠায় বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকের পর সুট বা নো-ট্রাম্প ডেকে, কিংবা সংকেতী-ডাবল (টেক-আউট ডাবল) অথবা কিউ-বিড দিয়ে প্রথম প্রতিরোধকারী (দ্বিতীয় হাত) তাঁর হাতের শক্তি প্রকাশ করতে পারবেন। তাঁর বাঁ-হাত থেকে ডাবলের ভয় রয়েছে বলে কোন সুট ডাকতে হলে সুটটি বেশ লম্বা ও মোটামুটি দুর্ভেদ্য হওয়াই বাঞ্ছনীয়। গোড়ার-ডাক দিতে যত জোরালো হাতের দরকার তখন তাঁর হাতখানা তার চেয়ে একটু বেশি

জোরালো হওয়া চাই। স্যুটটি মেজর এবং বেশ লম্বা ও মোটামুটি দুর্ভেদ্য হলে তখন একদম গেমের ডাকও দেয়া যায়।

তখন ১৮-১৯ ফোঁটাসহ একটা লম্বা ও জোরালো মাইনর স্যুট থাকলে, আর সংগে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক (স্টপার) থাকলে প্রথম প্রতিরোধকারী তিনটে নো-ট্রাম্পও ডাকতে পারবেন। আবার বিপক্ষের স্যুটে ছুট হলে বা একক তাস থাকলে ১৪-১৫ ফোঁটায়, আর তা না হলে ১৬-১৮ ফোঁটায় সংকেতী-ডাবল দিয়ে পার্টনারকে তাঁর লম্বা স্যুটটি দেখাতে বলবেন। তখন ২০-২২ ফোঁটা থাকলে কিউ-বিডও দিতে পারবেন।

ধরুন, বিপক্ষ তিনটে হরতন ডেকেছেন আর দ্বিতীয় অবস্থানে আপনি পেয়েছেন :

১।	♠KQJ875,	♡43,	◇87,	♣AK5
২।	♠AQJ10984,	♡5,	◇94	♣AK2
৩।	♠AJ10,	♡K9,	◇K108,	♣AKJ107
৪।	♠AQ72,	♡6,	◇AJ105,	♣KJ94

প্রথম বাঁটে তিনটে ইস্কাপন, দ্বিতীয় বাঁটে চারটে ইস্কাপন, তৃতীয় বাঁটে তিনটে নো-ট্রাম্প বলবেন ও চতুর্থ বাঁটে সংকেতী-ডাবল দেবেন।

প্রথম প্রতিরোধকারীর ডাকের পর দুর্বল হাত থাকলে দ্বিতীয় প্রতিরোধকারী পাস দিতে পারবেন, কিন্তু তিনি সংকেতী-ডাবল বা কিউ-বিড দিয়ে থাকলে দুর্বল হাতেও দ্বিতীয় প্রতিরোধকারীকে তাঁর লম্বা স্যুটটি দেখাতেই হবে। সুষম বিন্যাসের তাসসহ বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক থাকলে বা হাতের শক্তি মোটামুটি বিপক্ষের স্যুটে আটকানো থাকলে অবশ্য সংকেতী-ডাবলকে পিটুনি-ডাবলে (পেনাল্টি-ডাবলে) পরিণত করে দ্বিতীয় প্রতিরোধকারী পাসও দিতে পারবেন।

প্রথম প্রতিরোধকারী ডাকলে বা ডাবল দিলে গড় হাতে অবশ্য দ্বিতীয় প্রতিরোধকারীকে গেমের ডাক দিতে হবে। তখন ১৫-১৬ ফোঁটা থাকলে দ্বিতীয় প্রতিরোধকারী স্লামের স্বপ্নও দেখতে পারেন। স্লামে যাবার কর্তৃত্ব তখন তাঁকেই নিতে হবে।

আগেই বলেছি, প্রথম প্রতিরোধকারী পাস দিলে আর সূচনাকারীর তিন-এর ডাককে তাঁর পার্টনার গেমের ডাকে না তুললে বা তিনিও পাস দিলে দ্বিতীয় প্রতিরোধকারীর পক্ষে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া বরং সহজ।

তখন ২-২½ ট্রিক বা ১২-১৩ ফোঁটার হাতেও তিনি তাঁর লম্বা স্যুটটি অনায়াসে ডাকতে পারবেন বা সংকেতী ডাবল দিয়ে পার্টনারকে তাঁর লম্বা স্যুটটি দেখাতে ইঙ্গিত করতে পারবেন। মনে রাখবেন, তখন ১২-১৩ ফোঁটার হাতেও কিছু না বলে তিনি পাস দিলে গেম তো বটেই তাঁরা স্লামও হারাতে পারেন। কাজেই তাঁর দায়িত্ব সবচেয়ে বেশি।

। ফিশবেন কনভেনশান ।

বিপক্ষের তিন-এর প্রি-এমটিভ ডাকে প্রথম প্রতিরোধকারীর ডাবলকে সংকেতী ডাবল, না পিটুনি ডাবল হিসেবে ধরতে হবে তা নিয়ে অনেকে মুশকিলে পড়েন। তখন 'ফিশবেন কনভেনশান' অনুসরণ করলে আর অসুবিধা হয় না। এই কনভেশান অনুসারে তিন-এর ডাকে ডাবল মাত্রই পিটুনি ডাবল। বিপক্ষের ডাকা-স্যুটের ঠিক ওপরেরটি ডাকাকে, অর্থাৎ সবচেয়ে সস্তা স্যুটটি (cheapest suit) ডাকাকে কেবল সংকেতী ডাবলের অর্থে ধরা হয়। অন্য ধরনের যে-কোন ডাককে স্বাভাবিক ডাক বলে ধরা হয়। অবশ্য যারা এই কনভেশানে খেলেন না তাঁদের পক্ষে কোন্ ডাকটি কী অর্থে ব্যবহৃত হচ্ছে তা বোঝা কঠিন হয়ে পড়ে। বস্তুত, কনভেনশানটি আদৌ জনপ্রিয় হয়নি। এটাকে গ্রহণ না করলেও পাঠকের চলে যাবে।

রক্ষণাত্মক ডাকের উদাহরণ

(ক) নর্থের গোড়ার ডাক একটা হরতন। এখন কিরকম হাতে ইষ্ট ও ওয়েষ্টকে কী বলতে হবে দেখানো হলো। ইষ্ট-ওয়েষ্ট অভেদ্য।

		♠	♡	◇	♣	ডাক
১।	ইষ্ট	KQ10xx	xx	Axx	Qxx	১♠
	ওয়েষ্ট	Axx	xxx	QJx	KJxx	২♠
		xxx	xxx	AKx	xxxx	পাস
২।	ইষ্ট	K10xx	xxx	Axx	xxx	পাস
	ওয়েষ্ট	xxx	xx	KJx	AQxxx	পাস
		AQJ10x	x	xx	AJ10xx	২♠

		♠	♡	◊	♣	ডাক
৩।	ইষ্ট	AKJxx	x	xx	AQJxx	২♠
	ওয়েষ্ট	xxx	xxx	KQx	K10xx	৩♠
	„	xx	Kxxx	xxx	Jxxx	পাস
৪।	ইষ্ট	KQJx	A	AKxx	KQxx	২♡
	ওয়েষ্ট	109xxx	xxx	Qxx	Jx	২♠
	„	xxx	Kxx	xxx	xxxx	৩♣
৫।	ইষ্ট	xxx	—	x	AQJ10 xxxxx	৫♣
	ওয়েষ্ট	Axx	xxxx	xxxx	xx	পাস
	„	x	xxxxx	AKxx	xxx	পাস
	„	AKx	xxx	AKxxx	xx	৬♣
৬।	ইষ্ট	AQx	KJx	Q10x	KJxx	১ নো-ট্রা
	ওয়েষ্ট	xx	xxx	AKxx	Qxx	৩ „
	„	Jxxx	xx	Kxxx	xxx	পাস
৭।	ইষ্ট	Axx	Q10xx	AQx	KJx	১ নো-ট্রা
	ওয়েষ্ট	K10xxx	xx	Jx	AQxx	৩♠
	„	K10xx	xxx	Jxxx	Ax	৩ নো-ট্রা
৮।	ইষ্ট	Kx	K10	Q10x	AKQJxx	২ নো-ট্রা
	ওয়েষ্ট	Axxx	xxx	Kxxx	xx	৩ „
	„	Qxxxxx	xx	Kxx	xx	৩♠

(খ) নর্থের গোড়ার ডাক তিনটে হরতন। এখন কি ধরনের হাতে ইষ্ট ও ওয়েষ্ট কী বলবেন দেখুন :

		♠	♡	◊	♣	ডাক
১।	ইষ্ট	A1095	43	KQ86	Q108	পাস
	ওয়েষ্ট	KJ863	53	A32	KJ4	৩♠
	„	1097	KJ7	A32	KJ42	পাস

		♠	♡	♢	♣	ডাক
২।	ইষ্ট	AKQ10964	5	AK2	76	৪♠
	ওয়েষ্ট	852	109	Q1086	KQ43	পাস
৩।	ইষ্ট	KQ54	3	AQ1093	A76	ডাবল
	ওয়েষ্ট	AJ963	72	K532	95	৩♠ *
৪।	ইষ্ট	AJ4	653	KQ42	K105	পাস
	ওয়েষ্ট	KQ105	—	AJ10975	A96	৪♢ ‡
৫।	ইষ্ট	J104	K1092	AQ6	K96	পাস
	ওয়েষ্ট	AQ97	4	K432	A1098	ডাবল
	ইষ্ট ‡‡		—	—	—	পাস

। ভুল-ডাকের নমুনা ।

১৯৭২ সাল সমেত এক নাগাড়ে বার-বার বিশ্ব-বিজয়ী ইটালির ব্লু-টিম (১৯৭০ ও ১৯৭১ সালে ওঁরা বিশ্বখেতাবী লড়াইয়ে যোগদান করেননি) ১৯৬৬ সালের একটা খেলায় কি ধরনের ত্রুটিপূর্ণ রক্ষণাত্মক ডাক দিয়েছিলেন তা এখানে দেখানো হলো। তাঁদের বিপক্ষে ছিলেন আমেরিকার স্বল্পখ্যাত একটি টিম। নর্থ-সাউথ ব্লু-টিম। ওয়েষ্ট বাঁটিয়ে।

নর্থ: ♠ K93 ♡ A862 ♢ 10872 ♣ 76

ওয়েষ্ট (W): ♠ AJ104 ♡ QJ10 ♢ AQ93 ♣ J9

ইষ্ট (E): ♠ 852 ♡ 9754 ♢ J65 ♣ 843

সাউথ (S): ♠ Q76 ♡ K3 ♢ K4 ♣ AKQ1052

ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ
১ ♢	পাস	পাস	১ নো-ট্রা
পাস	পাস	পাস	

ওয়েষ্টের একটা রুইতন ডাক তাঁর পার্টনার জীইয়ে রাখতে পারেননি। কেবল ফোঁটাশূন্য ও জঞ্জালে পরিপূর্ণ হাতেই পার্টনারের মাইনর স্যুটের ডাক

---

* এস-এস সম্ভব। ‡ জি-এস সম্ভব। ‡‡ দ্বিতীয় চক্করে।

বাঁচিয়ে রাখা সম্ভব নয়। তা দেখেও চিড়িতনের একটা খুব লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুটসহ ১৭টি প্রকৃত ফোঁটার রীতিমতো জোরালো হাতে সাউথ (ব্লু-টিম) মামুলিভাবে একটা নো-ট্রাম্প ডেকেছেন। তাঁর এই ভাবের অনেকটা দায়সারা গোছের ডাকের পর পুরো-গেমের সম্ভাবনা নেই ভেবে, ১½ ট্রিকসহ ৭ ফোঁটার হাতে তাঁর পার্টনার (নর্থ) পাস দিয়েছেন। ফলে তাঁরা নো-ট্রাম্পে একটা নিশ্চিত গেম হারিয়েছেন।

ওয়েস্টের মাইনর স্যুটের ডাকটি ইষ্ট যখন জীইয়ে রাখতে পারলেন না তখন পার্টনারের (নর্থের) হাত যে মোটামুটি ভালোই তা সাউথের খেয়াল করা উচিত ছিল। এখানে প্রথমবারেই দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে পার্টনারকে উৎসাহিত করতে পারতেন সাউথ। তাহলে নর্থ তিনটে নো-ট্রাম্প করতেনই। নর্থও ভুল করেছেন। পার্টনারের নো-ট্রাম্প ডাক তাঁর জীইয়ে রাখা উচিত ছিল, কারণ রক্ষণাত্মক নো-ট্রাম্প ডাক গেম-নির্দেশক।

আবার অন্য ঘরেও এই বাঁটে ব্লু-টিম ডাক সূচনা করে জব্বর মার খান। সেখানে তাঁরা ছিলেন ইষ্ট-ওয়েষ্ট। সেই টেবিলের ডাকও তুলে ধরলাম :

ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ
১ ♣	পাস	১ ◇ (?)	১ নো-ট্রা
ডাবল	পাস	২ ♣ (?)	ডাবল
২ ◇	ডাবল	পাস	সকলে পাস।

১৫ ফোঁটার হাতে ওয়েষ্টের একটা চিড়িতন ডাক নানা পদ্ধতিতে সমর্থনযোগ্য হলেও ১ ফোঁটার হাতে (গোলামের সংগে অন্য অনার্স নেই বলে ফোঁটাটি ধর্তব্যও নয়) একটা রুইতন ডেকে ইষ্ট সাড়া দেয়ায় সব গুলিয়ে গেল। এক-এর-উপরে-এক ডাক দিতে হলে সাধারণত ১½ বা ২ ট্রিকসহ কমপক্ষে ১০ ফোঁটা থাকার কথা। মনে হয় ইটালিয়ানদের প্রিয় 'নিয়াপলিটান ক্লাব পদ্ধতি' অনুসারে দখলশূন্য দুর্বল হাত জানানোর জন্যে ইষ্ট একটা রুইতন ডেকেছিলেন। অবশ্য সে-পদ্ধতিতে একটা চিড়িতন বলে ডাক শুরু করতে যে কমপক্ষে ১৭ ফোঁটার দরকার তা কিন্তু ওয়েষ্টের ছিল না। সে-পদ্ধতিতে না হলে অষ্ট্রিয়ানদের প্রিয় 'ভিয়েনা পদ্ধতি'

অনুসারেও তাঁরা ডেকে থাকবেন। তাতেও একটা রুইতন ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিতে হয়। যে পদ্ধতিতেই তাঁরা খেলুন না কেন, ইষ্ট একটা রুইতন ডেকে সাড়া দিতেই বিপদ।

যাই হোক, পার্টনারের দুর্বল সাড়ার পর ওয়েষ্ট নিজেকে সংযত করতে পারতেন। তা না করে তিনি সাউথের একটা নো-ট্রাম্পে ডাবল দিয়ে ফেলেছেন! তাঁরা যে-পদ্ধতিতেই খেলুন না কেন, এই বাঁটে তাঁদের ডাক যে ত্রুটিপূর্ণ তা বলার অপেক্ষা রাখে না।

দ্বিতীয় ঘরে খেলার সময় ব্লু-টিমের খেলোয়াড়রা ভুলও খেলেন। ফলে তিনটের জায়গায় চারটে কমতি দেন। বিশ্ববিজয়ী টিমও যে ডাকে ও খেলায় ভুল করেন, দু'ঘরে এই বাঁটের খেলা তার নিদর্শন।

| মরা-ডাক জিয়ানো |

একটা মূল্যবান কথা বলে অধ্যায়টি শেষ করছি। অনেক সময় দেখা যাবে, সূচনাকারী পক্ষ আংশিক-গেমে তাঁদের ডাক থামাতে চলেছেন আর আপনি পাস দিলেই ডাক থেমে যাচ্ছে। এই অবস্থায় আপনি ডাকলে তাঁরাও আবার ডাকার সুযোগ পাবেন। সেই সুযোগ গ্রহণ করে তাঁরা যদি গেমের চুক্তি করে পুরো-গেম করে ফেলেন, তবে আপনার কৈফিয়তের কিছুই থাকে না। কাজেই এই অবস্থায় তাঁদের আবার ডাকার সুযোগ করে দেয়ার কোন অর্থই হয় না। একইভাবে বিপক্ষ পাঁচ-এর ডাকে থামলে তাঁদের ঘাঁটিয়ে ছ-এ ঠেলে দেয়াও কোন কাজের কথা নয়।

তবে আপনি যদি শতকরা একশ' ভাগই নিশ্চিত হন যে, তাঁরা আর এক ধাপও ওপরে উঠতে পারবেন না, বা ওপরে উঠলে হোঁচট খাবেনই, অর্থাৎ খেসারত দেবেনই, কেবল তখন উপরি-ডাক দিয়ে কোন মুমূর্ষু ডাককে বাঁচিয়ে রাখতে পারবেন।

বলা বাহুল্য, প্রতিরোধকারীদের ডাকের বেলায়ও দরকার হলে সূচনাকারী পক্ষকেও মুমূর্ষু ডাককে না বাঁচিয়ে এইভাবে সটকে পড়তে হবে।

নবম অধ্যায় | টেক-আউট ডাবল

ব্রিজ-খেলার সংগে ডাবল অঙ্গাঙ্গীভাবে জড়িত। ডাবল দু-রকমের —টেক-আউট ডাবল (সংকেতী-ডাবল) আর পেনাল্টি-ডাবল (পিটুনি-ডাবল)। কখন টেক-আউট ডাবল দিতে হয় বা পেনাল্টি ডাবল কি— প্রত্যেক খেলোয়াড়ের তা ভালোভাবে জানা দরকার।

| টেক-আউট ডাবল ও পেনাল্টি ডাবল |

বিপক্ষের ডাকে যে-ডাবল দিয়ে নিজের পার্টনারকে তাঁর সবচেয়ে লম্বা ও ভালো স্যুটটি প্রকাশ করতে বলা হয় তাকে টেক-আউট (বা ইনফরমেটরি বা নেগেটিভ) ডাবল বলা হয়। নিম্নলিখিত তিনটি ক্ষেত্রে ডাবলকে টেকআউট ডাবল বলা হবে :

১। ডাবলদাতার পার্টনার আগে কোন ডাক, ডাবল বা রি-ডাবল না দিয়ে থাকলে বিপক্ষের ডাকে ডাবল দিলে ; অথবা

২। তিন-এর থেকে বেশি নয় এমন কোন স্যুটের প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল হয়ে থাকলে ; অথবা

৩। ডাবলদাতা তাঁর প্রথম সুযোগেই বিপক্ষের কোন স্যুটের ডাকে ডাবল দিলে।

বিপক্ষের কাছ থেকে কমতি (ডাউন) পাওয়া সম্বন্ধে আশান্বিত হলে তাঁদের চুক্তিতে যে-ডাবল দিয়ে তাঁদের কাছ থেকে স্বাভাবিক চেয়ে বেশি মাত্রায় খেসারত আদায় করা হয়, বা স্বাভাবিক চেয়ে বেশি মাত্রায় খেসারত আদায়ের উদ্দেশ্যে বিপক্ষের চুক্তিতে যে-ডাবল দেয়া হয় তাকে পেনাল্টি (বা বিজ্‌নেস) ডাবল বলে। নিম্নলিখিত চারটি ক্ষেত্রে ডাবলকে পেনাল্টি ডাবল বলা হয় :

১। ডাবলদাতার পার্টনার পাস দেয়া ছাড়া অন্য কিছু (যেমন ডাক ডাবল বা রি-ডাবল দেয়া) করে থাকলে যদি বিপক্ষের ডাকে ডাবল দেয়া হয় ; অথবা

২। ডাবলদাতা তাঁর প্রথম সুযোগেই বিপক্ষের ডাকে ডাবল না দিয়ে পরে ডাবল দিলে ; অথবা

৩। নিজেদের কেউ নো-ট্রাম্প ডাক বা 'দুই' বলে কোন স্যুটের ডাক শুরু করার পর বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকে ডাবল দেয়া হলে ; অথবা

৪। বিপক্ষের যে-কোন নো-ট্রাম্প ডাকে বা চার বা চার এর বেশি ডেকে শুরু করা কোন প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল হলে।

তবে স্যুটে তিন বলে শুরু করা কোন প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল হলে তাকে টেক-আউট ডাবল বা পেনাল্টি ডাবল, যে কোনটি হিসেবে ধরা যাবে। শুরুতে যিনি কোন স্যুট ডেকেছেন তিনিও টেক-আউট ডাবল দিতে পারবেন।

এখানে কোন্‌টি কী ডাবল দেখানো হলো :

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	ডাবলের ধরন
১।	১ ♡	ডাবল	—	—	টেক-আউট
২।	১ ♣	পাস	১ ◇	ডাবল	,,

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	
৩।	১ ◇	১ ♡	ডাবল	—	পেনাল্‌টি
৪।	১ ♡	২ ♣	পাস	পাস	
	ডাবল	—	—	—	টেক-আউট
৫।	১ ♡	পাস	১ নো-ট্রা	পাস	
	২ নো-ট্রা	ডাবল	—	—	পেনাল্‌টি
৬।	১ ◇	ডাবল*	১ ♡	ডাবল**	*টেক-আউট **পেনাল্‌টি
৭।	১ ◇	পাস	২ ♡	ডাবল	টেক-আউট
৮।	১ নো-ট্রা	পাস	পাস	২ ◇	
	ডাবল	—	—	—	পেনাল্‌টি
৯।	২ ♠	৩ ◇	পাস	পাস	
	ডাবল	—	—	—	পেনাল্‌টি
১০।	১ ♡	২ ◇	পাস	২ ♠	
	ডাবল	—	—	—	টেক-আউট
১১।	পাস	পাস	১ ♠	পাস	
	২ ♠	ডাবল	—	—	টেক-আউট

লক্ষ্য করুন, পার্টনার ডাকার আগে বা তিনি পাস দেয়ার পরে কেউ ডাবল দিলে সে-গুলোকে টেক-আউট ডাবল বলা হয়েছে। পার্টনার কোন স্যুট ডাকার পর ডাবল হলে সে ডাবলকে টেক-আউট বলা যায় না, কারণ যে উদ্দেশ্যে টেক-আউট ডাবল দেয়া হয় একবার ডাক দিয়ে তা পার্টনার পূরণ করেছেনই।

।কখন টেক-আউট ডাবল।

টেক-আউট ডাবল প্রতিরোধকারীদের একখানা ভয়ংকর ধরনের অস্ত্র। এর দ্বারা পার্টনারকে যেমন উৎসাহিত করা যায় বিপক্ষকেও তেমনি ভীতিপ্রদর্শন করা হয়। ডাকার মতো হাতে তাই অনেকে রক্ষণাত্মক ডাক না দিয়ে টেক-আউট ডাবলই দেন। অ্যাকল পদ্ধতির অনুরাগীরা সরাসরি রক্ষণাত্মক ডাকের ধারে আদৌ না ঘেঁষে টেক-আউট ডাবলই দিতে অভ্যস্ত।

কখন টেক-আউট ডাবল দিতে হবে বা পার্টনারের টেক-আউট ডাবলের পর কী করতে হবে তা পরপর আলোচনা করা হলো।

॥ ক ॥ স্যুটের ডাকের বিরুদ্ধে :

স্যুটের ডাকে টেক-আউট ডাবল দিতে হলে বিপক্ষ যে স্যুটটি ডেকেছেন সেই স্যুটটি ছাড়া বাকি তিনটি স্যুটে ডাবলদাতার জোরালো তাস থাকতে হবে ও সংগে সাধারণত ৩ ট্রিকসহ কমসে-কম ১৩ ফোঁটা থাকবে।* ডাবল দেয়ার সময় ধরে নিতে হবে যে, পার্টনারের হাতে আশাপ্রদ কিছুই নেই। ডাবলের পর পার্টনার যে স্যুটটি জানাবেন তাতেই ডাবলদাতার ভালো সমর্থন থাকবার কথা। না থাকলে তাঁর নিজস্ব একটা ডাকার উপযোগী স্যুট থাকতেই হবে। ডাবল-দাতার মেজর স্যুট জোরালো হওয়াই বাঞ্ছনীয়। বিপক্ষ মেজর স্যুটের একটা ডেকে থাকলে অন্যটায় তিনি জোরদার হবেনই।

ধরুন, ডান-হাত একটা রুইতন ডেকেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ AK32 ♡ K1043 ◊ 2 ♣ K1096	♠ Q1054 ♡ AJ97 ◊ 3 ♣ AK95	♠ K1087 ♡ AQ86 ◊ 4 ♣ KJ85

৪।	৫।	৬।
♠ AK986 ♡ 85 ◊ 5 ♣ AQJ43	♠ 32 ♡ AK54 ◊ 6 ♣ AQJ652	♠ AK32 ♡ AK5 ◊ 654 ♣ 873

প্রথম তিনটি উদাহরণ হলো টেক-আউট ডাবলের আদর্শ হাত। এরকম হাতে ডাবলের মারফত পার্টনারকে তাঁর সবচেয়ে ভালো স্যুটটি দেখাতে বলতে হবে। ডাবলের পর পার্টনার স্বাধীনভাবে একটা হরতন বা একটা ইস্কাপন ডাকতে পারলে চারটে হরতন বা চারটে ইস্কাপনের গেম ডাবলদাতার মুঠোর মধ্যে।

---

* ২½ ট্রিকেও টেক-আউট ডাবল অনেকে সমর্থন করেন। বিপক্ষের আংশিক-গেম থাকলে আর তাঁরা ডাক শুরু করলে অবশ্য ২½ ট্রিকের হাতেও টেক-আউট ডাবল দিয়ে পার্টনারকে তাঁর ভালো স্যুটটি জানাতে ইঙ্গিত দিতেই হবে।

চতুর্থ ও পঞ্চম হাতেও টেক-আউট ডাবল দেয়া চলবে। এরকম হাতে আপনার ডাবলের পর পার্টনার স্বাধীনভাবে ইস্কাপন ডাকতে পারলে চতুর্থ হাতের বেলায় ইস্কাপনে, আর তিনি হরতন ডাকতে পারলে পঞ্চম হাতের বেলায় হরতনে আপনার পুরো-গেম রোখে কে? তবে চতুর্থ হাতের বেলায় পার্টনার ইস্কাপন না ডেকে হরতন ডাকলে পরেরবার আপনাকে ইস্কাপন ডাকতে হবে। আপনার ইস্কাপন ডাকার সংগে-সংগেই পার্টনার ইস্কাপনে সমর্থন জানালে চারটে ইস্কাপনের খেলা হবে। সমর্থন না থাকলে তিনি হয়তো দুটো চিড়িতন বলবেন। তখন আপনি চিড়িতনে খেলার চুক্তি করতে পারবেন। পার্টনার চিড়িতন না ডাকলে পরের বার আপনিই ডাকবেন এবং ইস্কাপনে বা চিড়িতনে তাঁর অগ্রাধিকার আদায় করবেন।

পঞ্চম হাতের বেলায় আপনার ডাবলের পর পার্টনার একটা ইস্কাপন বললে আপনি বলবেন দুটো চিড়িতন। পার্টনারের ইস্কাপন সমর্থন না করে আপনি চিড়িতন বলায় পার্টনার বুঝবেন যে, আপনার প্রায় সমস্ত শক্তিই চিড়িতন ও হরতনে আটকানো। হরতন স্যুটটি ডাকার মতো বা প্রায় ডাকার মতো চার-তাসের হলে তিনি তখন দুটো হরতন বলবেন। আর তিনি দুটো হরতন বলতে পারলে আপনাদের চারটে হরতনের খেলা হবে। অবশ্য তাঁর হরতন স্যুটটি ডাকার মতো না হলে তিনি দুটো চিড়িতনে পাস দিতেও পারবেন।

ষষ্ঠ হাতে ডাবল না দিয়ে অপেক্ষা করাই ভালো। কারণ ডাক নিয়ে এরকম হাতের সাহায্যে চুক্তিমতো খেলা করা সাধারণত অসম্ভব, যদিও হাতখানা ট্রিকে ভরতি।

॥ খ ॥ নো-ট্রাম্প ডাকের বিরুদ্ধে:

নো-ট্রাম্পে ডাবলকে সাধারণত পেনাল্টি ডাবল হিসেবে ধরা হয়। তাই বিপক্ষের নো-ট্রাম্প ডাকে টেক-আউট ডাবল দিতে হলে কমপক্ষে ৩½ ট্রিক বা ১৬ ফোঁটা এবং একটা মোটামুটি দুর্ভেদ্য স্যুট থাকা দরকার। কারণ পার্টনার একে পেনাল্টি ডাবল ভেবে পাসও দিতে পারেন। বিপক্ষের একটা নো-ট্রাম্প ডাকে পরের পৃষ্ঠার যে-কোন হাতে স্বচ্ছন্দে টেক-আউট ডাবল দেয়া যাবে:

১।	♠ 105	২।	♠ AK6	৩।	♠ AJ10
	♡ AQ9		♡ Q7		♡ K6
	◇ KQJ96		◇ KQ4		◇ K108
	♣ A92		♣ QJ1087		♣ AK985

। চতুর্থ হাতে টেক-আউট ডাবল ।

ধরুন, আপনার বাঁ-হাত তাস বেঁটে কোন স্যুট ডেকেছেন আর আপনার পার্টনার পাস দিয়েছেন। আপনার ডান হাতও পাস দিয়েছেন বা একটা নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিয়ে তাঁর দুর্বলতা প্রকাশ করেছেন। এ-অবস্থায় চতুর্থ হাতেও আপনি টেক-আউট ডাবল দিতে পারবেন।

কিন্তু আপনার ডান-হাত কোন স্যুট ডেকে সদর্থক সাড়া দিয়ে থাকলে আপনার হাত যত বড়োই হোক না কেন, টেক-আউট ডাবল দেয়া উচিত নয়। কারণ আপনার ডান-হাত সদর্থক সাড়া দেয়ায় বোঝাই যাচ্ছে, আপনার পার্টনারের হাতখানা জঞ্জালে পরিপূর্ণ এবং নিজেরা ডাক নিলে চুক্তিমতো খেলা করা সম্ভব হবে না। (এই প্রসংগে অষ্টম অধ্যায়ে 'অবস্থান, বিন্যাস ও রক্ষণাত্মক ডাক' দেখুন।) আপনার ভালো তাস থাকলে বরং অপেক্ষা করে ওদের ডাক উঠতে দিন এবং সময়মতো পেনাল্টি ডাবল দিয়ে খেসারত আদায় করা যায় কি না দেখুন।

অবশ্য লম্বা ও প্রায়-দুর্ভেদ্য কোন স্যুট থাকলে চতুর্থ হাতে টেক-আউট ডাবল না দিয়ে সেই স্যুটটি ডাকতে পারবেন। মনে রাখবেন, একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুট না থাকলে বিপক্ষের ডাক ও প্রতি ডাকের মধ্যে আপনাদের পক্ষে দুটোর বা তিনটের খেলা করা কোনমতেই সম্ভব নয়।

। পাস-দেয়া হাতে টেক-আউট ডাবল ।

পালামতো পাস দিয়ে বিপক্ষের ডাকের পর কোন কোন উৎসাহী খেলোয়াড় টেক-আউট ডাবল দেন। এইভাবে ডাবল দেয়ার প্রবণতা আদৌ সমর্থনযোগ্য নয়। কারণ পাস দেয়া হাতে টেক-আউট ডাবল দেয়ার মতো পর্যাপ্ত ট্রিক ও ফোঁটা থাকবার কথা নয়। কিছু বলতে হলে ডাবল না দিয়ে তখন রক্ষণাত্মক ডাক দেয়াই উচিত।

। ডাবলদাতার পার্টনারের সাড়া ।

॥ ক ॥ মামুলি হাতে সাড়া :

আপনার পার্টনার টেক-আউট ডাবল দিয়েছেন আর আপনার

ডানহাত কিছুই বলেননি। এখন আপনাকে কী করতে হবে? উত্তরটি আদৌ কঠিন নয়। ডাবল দিয়ে পার্টনার আপনার সবচেয়ে লম্বা ও ভালো স্যুটটি জানতে চেয়েছেন। সে-খবর আপনাকে জানাতেই হবে। তার ফল ভালো-মন্দ যাই হোক না কেন সেজন্যে দায়ী হবেন আপনার পার্টনার। আপনার হাতে আশাপ্রদ কিছুই না থাকলেও আপনি পাস দিতে পারবেন না। হয়তো আপনি পালামতো পাস দেয়ার পর বিপক্ষের ডাকে পার্টনার ডাবল দিয়েছেন। 'আমার তো বাপু, কিস্যু নেই জানোই। তবু এ-সব ঝামেলা কেন?'—তখন এ-ভাবের চিন্তাকে প্রশ্রয় দিলে চলবে না। আপনার হাত দুর্বলও হতে পারে সে-কথা ধরে নিয়েই তিনি ডাবল দিয়েছেন। আপনার হাতে কিছুই নেই বলে এখন যদি আপনি চুপ করে যান আর বিপক্ষ যদি চুক্তিমতো খেলা করে ফেলেন, তবে সে-সবের জন্যে সম্পূর্ণ দায়ী হবেন আপনি।

অবশ্য সময় বিশেষে আপনি পাসও দিতে পারবেন। কখন পাস দিতে পারবেন তা পরে বলা হয়েছে।

আবার হাতে কিছুই নেই বলে এরকম অবস্থায় নো-ট্রাম্প ডেকে কখনো দায়িত্ব এড়াতে চেষ্টা করবেন না। তখন নো-ট্রাম্প ডেকে দায়িত্ব এড়িয়ে যাবার চেষ্টা একটা অমার্জনীয় অপরাধ। তাতে পার্টনারকে বিশ-বাঁও জলের তলে ঠেলে দেয়া হয়। এরকম সাড়ার পর পার্টনার কী ডাকবেন বলুন? ডাকার মতো জুতসই স্যুট খুঁজে পাচ্ছেন না বলেই তো তিনি ডাবল দিয়েছেন। মনে রাখবেন, এখন আপনি যে স্যুটটি দেখাবেন তার সংগে পার্টনারের হাতের তাস মিল খাবেই। তাই নো-ট্রাম্প না বলে আপনার সবচেয়ে লম্বা স্যুটটিই (চার-তাসের ৫ ৪ ৩ ২ হলেও) জানাতে হবে। আপনার লম্বা স্যুটটি যদি বিপক্ষ ডেকে থাকেন, তবে এক-এর ঘরে যদি কোন স্যুট (ইস্কাপন বা হরতন) দেখাতে পারেন তাই দেখাবেন; নইলে দুটো রুইতন বা দুটো চিড়িতন (বিশেষ করে চিড়িতন) বলবেন। তাহলে পার্টনার তাঁর নিজের কোন স্যুটে দুই-এর ঘরে থাকতে পারবেন। আর চার-তাসের দুটো দুর্বল স্যুট থাকলে নীচু মানেরটি ডাকবেন, কারণ আপনার স্যুটটি পার্টনারের মনোমত না হলে একই লেভেলে তিনি তাঁর ডাকার মতো স্যুটটি ডাকতে পারবেন বা দরকার বোধ করলে পরের চক্করে একই লেভেলে আপনি আপনার দ্বিতীয় স্যুটটিও দেখাতে পারবেন।

এইভাবে আপনার দায়িত্ব পালন করুন। ধরুন, বিপক্ষের একটা হরতনে পার্টনার ডাবল দিয়েছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ J76	♠ 86	♠ 103
♡ 8765	♡ 96432	♡ 9875
◊ 654	◊ K76	◊ 5432
♣ K32	♣ 543	♣ 643

প্রথম হাতে বলুন একটা ইস্কাপন, কারণ এক-এর ঘরে ডাক রাখা যাচ্ছে। দ্বিতীয় হাতে বলুন দুটো চিড়িতন। পার্টনার যদি চিড়িতন না চান, তবে তিনি দুই-এর ঘরে অন্য কোন স্যুট ডাকতে পারবেন। আপনি তখন চুপ করে যাবেন। তৃতীয় হাতে বলুন দুটো রুইতন। স্যুটটি ডাকার উপযোগী না হলেও চারখানা তো বটেই।

তবে এর চাইতে একটু ভালো হাত থাকলে, অর্থাৎ ১ ট্রিকসহ ৫ ফোঁটার বেশি থাকলে আপনার ভাবনার কিছুই নেই। তাই ১-১½ ট্রিক বা ৬-৯ ফোঁটা থাকলে ডাকার উপযোগী বা প্রায় ডাকার উপযোগী স্যুটটি দেখাবেন, কিন্তু পারতপক্ষে নো-ট্রাম্প নয়।

[পার্টনারের টেক-আউট ডাবলের পর ৬ ফোঁটার, এমন কি ৪ ফোঁটার হাতেও বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে মাত্র একখানা আটক-তাস সহ মাত্র ১ ট্রিকের সম্বল নিয়ে কালবার্টসন একটা নো-ট্রাম্প ডাকতে উপদেশ দিয়েছেন। কিন্তু তাতে ডাবলদাতার কি সাহায্য হবে তা বুঝা কঠিন। তাতে বরং সেধে বিপদ ডেকে আনাই হবে। বিপক্ষের স্যুটে ডাবলদাতার কোন আটক থাকবার কথা নয়। সম্ভবত স্যুটটির দু-একখানা ছোটো তাসই আছে তাঁর। কাজেই তাঁর পক্ষে তিনটে নো-ট্রাম্প তো নয়ই, দুটো নো-ট্রাম্পও অচল। তবু পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্প ডাকে উৎফুল্ল হয়ে তিনি যদি তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে বসেন, তবে ?

বিপক্ষের একটা হরতনে পার্টনারের ডাবলের পর নীচের হাত দু-খানায় কালবার্টসন একটা নো-ট্রাম্প ডাকতে বলেছেন :

১।	২।
♠ 864	♠ 863
♡ K107	♡ A854
◊ K854	◊ 632
♣ 652	♣ 973

প্রথম হাতের বেলায় AQJ82 আর দ্বিতীয় হাতের বেলায় KQJ93-এর মতো তাসে সূচনাকারী একটা হরতন ডেকে থাকলে এবং মাত্র একপিট দিয়ে আপনার আটকখানা তাড়িয়ে দিলে নো-ট্রাম্প চুক্তিতে আপনাদের কি দুরবস্থা হবে কল্পনা করুন। আপনার একটা নো-ট্রাম্পের পর পার্টনার তখন তিনটে নো-ট্রাম্প করলে ক-টা কমতি হবে ভেবে দেখুন।

তাই প্রথম হাতে দুটো রুইতন আর দ্বিতীয় হাতে একটা ইস্কাপনই হবে হাত দু-খানায় ঠিক ডাক। (Ibid, pp. 279)]

॥ খ ॥ জোরালো হাতে সাড়া :

আবার আপনার হাতে ২ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা বা তার চাইতে সামান্য বেশি ফোঁটা থাকলে আপনাদের একটা পুরো-গেম হবার সম্ভাবনা। তখন ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট ডেকে আপনাকে আশাব্যঞ্জক সাড়া দিতে হবে। ধরুন, বিপক্ষের একটা হরতনে পার্টনার ডাবল দিয়েছেন আর আপনার আছে :

১।	♠ KQ1086	বা,	২।	♠ AQ1063
	♡ 962			♡ 32
	◇ A105			◇ KJ5
	♣ Q10			♣ J106

এরকম হাতে আপনি বলবেন……দুটো ইস্কাপন।

আবার বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে দুখানা আটকসহ ২ ট্রিকের সুষম বিন্যাসের হাতে গেম-নির্দেশক দুটো নো-ট্রাম্পও বলতে পারবেন।

। ডাবলদাতার পার্টনারের কিউ-বিড।

এমনও হতে পারে যে, আপনার পার্টনার টেক-আউট ডাবল দিয়েছেন আর এদিকে আপনিও বেশ জোরালো হাত পেয়েছেন। সে-ক্ষেত্রে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটটি আপনি নিজেই ডেকে কিউ-বিড দিয়ে আপনার হাতের সম্ভবনাপূর্ণ শক্তির খবর প্রকাশ করতে পারবেন। তবে এ-অবস্থায় কিউ-বিড দিতে হলে বিপক্ষের স্যুটটিতে ছুট (ভয়েড) বা একক-তাস (সিঙ্গলটন) হতে হবে আর হাতে কমপক্ষে ২ ট্রিক বা ১১ ফোঁটা থাকবে।

এইভাবে বিপক্ষের স্যুট নিজে ডেকে উল্টো ডাবলদাতাকে তাঁর ভালো স্যুটটি জানাতে বলা হয়। কারণ পার্টনারের স্যুটটি জানতে পারলে সেই স্যুটে নির্ভয়ে গেমের চুক্তি করা যায়। ধরুন, বিপক্ষের একটা ইস্কাপনে পার্টনার ডাবল দিয়েছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১। ♠ —
♡ Q1087
◇ KQ86
♣ A9652

বা, ২। ♠ 6
♡ K1054
◇ A1096
♣ KQ102

আপনি এখন বলবেন দুটো ইস্কাপন। এরপর পার্টনার হরতন ডাকতে পারলে আপনাদের চারটে হরতনের খেলা হবে। তিনি চার-পাঁচ তাসের কোন মাইনর স্যুট ডাকলে তাতেও পাঁচটার খেলা হবে।

। দাবানো-সাড়া ।

আবার কম ফোঁটার হাতেও আপনার যদি ৭-৮ তাসের কোন মেজর স্যুট থাকে, তবে দাবানো-সাড়া (সাট-আউট সাড়া) হিসেবে সেই স্যুটে একদম গেমের ডাকও দিতে পারবেন। ধরুন, বিপক্ষের একটা হরতনে পার্টনার টেক-আউট ডাবল দিয়েছেন আর আপনার আছে :

♠ QJ109872, ♡ —, ◇ QJ6, ♣ J105

এরকম হাতে একদম চারটে ইস্কাপন ডাকা যাবে। পার্টনারের ডাবলটি নিয়মমাফিক হয়ে থাকলে এ-তাসে চারটে ইস্কাপনের খেলাও হবে। বিপক্ষের নো-ট্রাম্প ডাকে পার্টনার ডাবল দিয়ে থাকলে তো কথাই নেই।

। সূচনাকারীর পার্টনার সাড়া দিলে ।

আপনার পার্টনারের টেক-আউট ডাবলের পর আপনার ডান-হাত কোন স্যুট দেখিয়ে সাড়া দিলে আপনার দায়িত্ব ফুরিয়ে গেল। এরপর মুখ খুললে আপনার হাতখানাকে একটু বড়োই ধরা হবে। তাই তখন ১½ ট্রিক বা ৭-৮ ফোঁটার কমে কিছু না বলাই উচিত। কারণ এ অবস্থায় বিশেষত্বহীন হাতে এর কমে মুখ খুললে সেধে বিপদ ডেকে আনা হয়।

কিন্তু আপনার হাতে ১½ ট্রিক বা ৭-৮ ফোঁটা বা তার চাইতে বেশি থাকলে আপনার কিছু করাই উচিত। তখন ৫-৬ তাসের কোন মেজর স্যুট

থাকলে সে-খবর পার্টনারকে অবশ্যই জানাতে হবে। সেই স্যুটের কিছু বড়ো তাস আপনার পার্টনারের থাকবার কথা। কাজেই স্যুটটিতে পুরো-গেমের সম্ভাবনা রয়েছেই। আর পুরো-গেম না হলেও একটা আংশিক-গেম করা যাবেই।

আবার ধরুন, পার্টনারের টেক-আউট ডাবলের পর সূচনাকারীর স্যুটটি তার পার্টনার সমর্থন করেছেন আর এদিকে তাঁদের স্যুটের তিন-চারখানা তাস আপনিই পেয়েছেন। সে-অবস্থায় ৩-৪ ফোঁটাসহ আপনার যদি ৭-৮ তাসের কোন মেজর স্যুট থাকে, তবে সেই স্যুটে একদম গেমের চুক্তিও করতে পারবেন। ধরুন, বিপক্ষের একটা ইস্কাপনে আপনার পার্টনারের ডাবলের পর আপনার ডান-হাত দুটো ইস্কাপন বলেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

♠ 7654, ♡ KJ109763, ◇ 8, ♣ 2

মাত্র চারটি প্রকৃত ফোঁটায় এই হাতেও আপনি চারটে হরতন ডাকতে পারবেন। কারণ বিপক্ষের ডাকা ও সমর্থিত ইস্কাপন আপনার চারখানা থাকায় আপনার পার্টনারের হয় ইস্কাপন নেই, না হয় বড়োজোর একখানা আছে। কাজেই ইস্কাপনে বিপক্ষ এক পিটের বেশি পেতে পারেন না। রুইতন ও চিড়িতন আপনার কম থাকায় স্যুট দুটোতে তাঁরা এক-আধ পিটের বেশি পাবেন না। কারণ রুইতনের টেক্কা বা সাহেব ও চিড়িতনের টেক্কা বা সাহেব আপনার পার্টনারের আছেই। সংগে হরতনের টেক্কা ও বিবি থাকবার সম্ভাবনা। এ-সব না পেয়ে ফাঁকা হাতে নিশ্চয়ই ডাবল দেননি তিনি। মোট ৩ ট্রিক পেতে হলে তাঁর হাতখানা কমবেশি এই রকমই হওয়া সম্ভব :

♠2, ♡AQ3, ◇K1075, ♣A9854-এর সংগে ওপরে দেখানো আপনার হাত যুক্ত হলে চার-পাঁচটা হরতনের খেলা হবেই।

অনেক সময় দেখতে পাবেন, সূচনাকারীর স্যুটের ডাকে আপনার পার্টনার টেক-আউট ডাবল দেয়ার সংগে-সংগেই আপনার ডান-হাত ধাপ ডিঙিয়ে ডেকে সূচনাকারীর স্যুটটি সমর্থন করেছেন। এরকম ডাকে আপনার ঘাবড়াবার কিছুই নেই। কারণ বিশেষ কিছু না পেয়েও

সূচনাকারীর স্যুটটির তাস এক গাদা পেলে, আপনাকে বিভ্রান্ত করবার জন্যে ধাপ-ভিঙানো ডাক দিয়ে তিনি আপনার মুখ বন্ধ করবার তালেও থাকতে পারেন। তাই ডান-হাতের এ-ভাবের ধাপ-ডিঙানো সমর্থনসূচক প্রতি-ডাককে অনায়াসে উপেক্ষা করা যাবে। মনে রাখবেন, বিপক্ষের কার্যকলাপকে সন্দেহের চোখে দেখা চলবে, কিন্তু নিজের পার্টনারের ওপর আস্থা অটুট রাখতেই হবে।

| কখন পার্টনার পাস দেবেন |

আপনার হাতের শক্তি যদি বিপক্ষের ডাকা-স্যুটেই আটকানো থাকে আর সংগে যদি অন্য স্যুটের একটা টেক্কা বা একটা সাহেব থেকে থাকে, তবে পার্টনারের সংকেতী-ডাবলকে (টেক-আউট ডাবলকে) পিটুনি-ডাবলে (পেনাল্টি-ডাবলে) পরিণত করে নিয়ে আপনি নিশ্চিন্তে পাস দিতে পারবেন। যেমন, বিপক্ষের একটা হরতন ডাকে পার্টনারের ডাবল হলে আর আপনার হাতে হরতনের AJ985, KJ1086 অথবা J109654 ধরনের তাসসহ অন্য স্যুটের একটা টেক্কা বা একটা সাহেব থাকলে পাস দিয়ে খেসারত পাবার আশায় অপেক্ষা করতে পারবেন। পার্টনারের ২½-৩ ট্রিকের সংগে আপনার এই হাত যুক্ত হলে বিপক্ষ চোখে সরষের ফুল দেখবেন না?

মোদ্দা কথা, যদি দেখেন ডাবল লাগসই হয়েছে, তবে পাস দিয়ে ডাউন পাবার জন্যে খেলবেন, আর তা না হলে আপনার লম্বা স্যুটটি দেখাবেন। আবার বলছি, পারতপক্ষে নো-ট্রাম্প বলবেন না।

কিন্তু বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আপনি ছুট হলে বা আপনার মাত্র একখানা তাস থাকলে আপনাকে বিশেষ সাবধানতা অবলম্বন করতে হবে। তখন ২½ ট্রিকের কমে টেক-আউট ডাবলকে পিটুনি-ডাবলে পরিণত করা চলবে না। কারণ বিপক্ষের হাতে তাদের বিন্যাস কি ধরনের হয়ে আছে আপনি কিছুই জানেন না। রঙ-এর তাসগুলো তাঁদের কোন হাতে বেশি পরিমাণে ঢুকে থাকলে অন্য তাসের বিন্যাসও তাঁদের অনুকূলে হওয়াই সম্ভব। সে-অবস্থায় এক বা দুই-এর ডাকে কী করে ডাউন আদায় করা যাবে? তখন ২½ ট্রিকের কম থাকলে আপনাকে কোন-না-কোন স্যুট ডাকতেই হবে।

। সূচনাকারীর পার্টনারের রি-ডাবল ।

দৈনিক খেলার সময় প্রত্যেক খেলোয়াড়কে যেমন সংকেতী-ডাবলের মুখোমুখি হতে হয় তেমনি আর একটা অবাঞ্ছিত হুমকিও প্রায়ই তাঁদের ব্যতিব্যস্ত করে তোলে। সেটি হলো, সংকেতী-ডাবলের সংগে-সংগেই সূচনাকারীর পার্টনারের খুশী মেজাজের রি-ডাবল—যা আমার ভাগ্যে নিত্যনৈমিত্তিক ঘটনা। ব্রিজে কাউকে এর চেয়ে বেশি অস্বস্তিকর পরিস্থিতির মুখোমুখি হতে হয় কিনা সন্দেহ। এ অবস্থায় আপনি হয়তো চোখে সরষের ফুল দেখবেন না, কারণ আপনার বিশ্বস্ত পার্টনার হয়তো 'মা ভৈঃ' বলে আপনার সাহায্যে দ্রুত-লয়ে এগিয়ে আসবেন। কিন্তু আমাকে প্রায়ই দেখতে হয়, কারণ এমন অস্বস্তিকর পরিস্থিতিতে আমার প্রিয় পার্টনার সবসময়ই নির্বাক দর্শকের ভূমিকা নেন। কিরকম অবস্থায় এ-সব ঘটে তা নীচের বাঁট দুটো থেকে বুঝতে পারবেন।

পূর্ব-পৃষ্ঠার দুটো বাঁটেই নর্থ একটা হরতন বলে ডাক শুরু করেছেন, ইষ্ট ডাবল দিয়েছেন আর সাউথ সংগে-সংগেই রি-ডাবল করেছেন।

দুটো বাঁটেই সংকেতী-ডাবল দেয়ার আদর্শ হাত পেয়েছেন ইষ্ট। কাজেই নর্থ হরতন ডাকলেই তিনি ডাবল দেবেনই। সাউথেরও রি-ডাবল করবার আদর্শ হাত। সাউথের রি-ডাবলের পর কী নিয়ে ওয়েষ্ট তাঁর পার্টনারের সাহায্যে এগিয়ে আসবেন? তাঁকে বাধ্য হয়ে পাস দিতে হবে। তিনি পাস দিলে নর্থও পাস দেবেন। ইষ্ট তখন নিজের হাতের কোন্ স্যুটটি ডাকবেন? যেটিই ডাকবেন তাতেই বিপক্ষ চোখ বুজে ডাবল দেবেন আর ডাউনের ফুলঝুরি নামবে। কিন্তু কিছু না ডেকেও ইষ্টের গত্যন্তর থাকবে না। কারণ তিনিও পাস দিলে নর্থ চুক্তিমতো খেলা তো করবেনই, সংগে কতকগুলো ও-টিও নিয়ে বেরিয়ে যাবেন। দ্বিতীয় বাঁটে সাউথের মাত্র একখানা হরতন আছে, কিন্তু তাতেও কিছু এসে যাবে না।

এরকম শোচনীয় অবস্থায় পড়লে আক্কেল-সেলামি দেয়া ছাড়া ডাবলদাতার গত্যন্তর থাকে না। তবে এ-ভাবের বেয়াড়া বিন্যাস বেশি দেখা যায় না, তাই রক্ষে!

মনে রাখবেন, তখন নিজেও পাস দিয়ে ডাবলদাতা বিপক্ষের চুক্তি মেনে নিতে পারেন না—তাঁর হাত খুব জোরালো হলেও, এমন কি তাঁর 'বুক' করবার ক্ষমতা থাকলেও। কারণ এ-অবস্থায় কোন পিট নিয়ে পার্টনার তাঁকে সাহায্য করতে প্রায়ই সমর্থ হন না। ফলে, বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব হয় না। কাজেই নিশ্চিত কমতি জেনেও ডাবলদাতাকে তখন স্বপক্ষে ডাক রাখতেই হয়।

এরকম পরিস্থিতিতে ডাবলদাতার কী ডাকা উচিত তা নিয়ে অনেকে বেশ মুশকিলে পড়েন। দিশেহারা হয়ে পার্টনারের হাতের সংগে মিল খাওয়াতে গিয়ে তখন নিজের চার-তাসের কোন স্যুট ডাকতে গেলে ডাবলদাতাকে প্রায়ই বেকায়দায় পড়তে হয়। আমার মতে, নিজের চার-তাসের স্যুট না দেখিয়ে তখন পার্টনারের লম্বা স্যুটটি জানতে চেষ্টা করাই উচিত। কারণ না ডাকা স্যুট তিনটিতে ডাবলদাতার ভালো সমর্থনের তাস থাকে বলে পার্টনারের চার-পাঁচ তাসের যে-কোন স্যুটের সংগে তাঁর হাতের মিল খাবেই, কিন্তু তাঁর চার-তাসের স্যুটের সঙ্গে সাধারণত পার্টনারের হাতের মিল খায় না।

তাই, কম-বেশি সুষম বিন্যাসের হাতে তখন এক-এর ঘরে কোন স্যুট ডেকে, আর তার তা সম্ভব না হলে দুটো চিড়িতন ডেকে ডাবলদাতা পার্টনারকে তাঁর চার বা পাঁচ-তাসের স্যুট দেখাতে ইঙ্গিত করবেন। এক-এর ঘরে ডাকা-স্যুটটির তাস অন্তত চারখানা থাকলে পার্টনার তখন চুপ করে যাবেন আর তা না হলে তিনি তার লম্বা স্যুটটি এক-এর ঘরে বা দরকার হলে দুই-এর ঘরে দেখাবেন। ডাবলদাতা দুটো চিড়িতন ডেকে থাকলে, একইভাবে পার্টনার হয় পাস দেবেন, না হয় দুই-এর ঘরে তাঁর চার বা পাঁচ তাসের স্যুটটি ডাকবেন। এর পর বিপক্ষ ডাবল দিলেও ডাবলদাতাকে সেখানেই থামতে হবে।

তাই ১৬২ পৃষ্ঠার বাঁট দুটোয় ওয়েষ্ট পাস দেয়ার পর ইষ্ট বলবেন 'একটা ইস্কাপন'। তাহলে প্রথম বাঁটের বেলায় ওয়েষ্ট পাস দিতে পারবেন ; কিন্তু দ্বিতীয় বাঁটের বেলায় ওয়েষ্ট বলবেন 'দুটো রুইতন'। এইভাবে এগোলে কম খেসারত দিয়ে রেহাই পাওয়া যাবে।

অবশ্য মোটামুটি সুষম বিন্যাসের হাত থাকলে আর না-ডাকা স্যুট তিনটিতে সমর্থনযোগ্য তাস থাকলে ডাবলদাতাকে এই নির্দেশ অনুসারে চলতে হবে। বলা বাহুল্য, ডাবলদাতার নিজের পাঁচ-তাসের কোন স্যুট থাকলে সেটি অনায়াসে ডাকতে পারবেন তিনি।

দ্রঃ ব্রিজের দৈনন্দিন আসরে টেক-আউট ডাবল ও রিডাবলের মোকাবিলা করতে হয় বলে উপরোক্ত সহজ নিয়মগুলি নিষ্ঠার সঙ্গে অনুসরণ না করলে ডাবলদাতাদের পস্তাতে হবেই।

। রি-ডাবল ও ডাবলদাতার পার্টনার ।

বিপক্ষের রি-ডাবলের পর খুব দুর্বল হাতে ডাবলদাতার পার্টনারের পাস দেয়ার অবকাশ থাকলেও, অসম বিন্যাসের হাতে ½ ট্রিক বা ৩-৪ ফোঁটা থাকলে তাঁর ডাকাই উচিত। তখন পাঁচ-তাসের কোন স্যুট থাকলে তা দেখাতেই হবে। ১ ট্রিকসহ ৫ থেকে ৮ ফোঁটার হাতে চার-তাসের যে-কোন স্যুট দেখাতে পারবেন তিনি। আবার ফোঁটাশূন্য হাতেও ছ-তাসের কোন স্যুট থাকলে তা ডাকতেই হবে। এই নির্দেশ অনুসারে স্যুট দেখিয়ে সাড়া দিয়ে খেসারত দিলেও বেশি লোকসান হয় না। কারণ রি-ডাবলের পর চুক্তিমতো খেলা করতে পারলে বিপক্ষ অনেক বেশি লাভবান হন।

অবশ্য সুষম বিন্যাসের হাতে ৩-৪ ফোঁটা নিয়ে ডাবলদাতার পার্টনার পাস দিতেও পারবেন, কারণ রি-ডাবলের পর ডাবলদাতা যে-সুটই ডাকবেন তাতেই তাঁর সমর্থন রয়ে যাচ্ছে।

তবে হাতে ১½ বা ২ ট্রিকসহ ৯-১০ ফোঁটা থাকলে পার্টনারের ভাবনার কিছুই থাকে না। তখন তাঁকে ডাকার মতো সুটটি দেখাতে হবে। সুষম বিন্যাসের হাতে তিনি নো-ট্রাম্পও ডাকতে পারবেন। তবে বিপক্ষের সুটে দুটো আটক না থাকলে নো-ট্রাম্প না ডাকাই উচিত। তার কারণ, বিপক্ষের সুটে ডাবলদাতার কোন আটক না থাকারই কথা। তাই নিজের দুটো আটক না থাকলে নো-ট্রাম্প চুক্তিতে তখন চুক্তিপূরণ করা যায় না।

আবার বিপক্ষের একটা নো-ট্রাম্প ডাকে পার্টনারের ডাবলের পর বিপক্ষ রি-ডাবল করলে ১ ট্রিকসহ ৭-৮ ফোঁটা থাকলে আর হাতখানা নো-ট্রাম্প বিন্যাসের হলে স্বচ্ছন্দে পাস দেয়া চলবে। কিন্তু হাতের শক্তি যদি মাত্র একটা সুটে আটকানো থাকে এবং সুটটি যদি ৪-৫ তাসের হয় তবে সেই সুটটি ডাকতেই হয়।

ধরুন, বিপক্ষের একটা হরতন ডাকে পার্টনার ডাবল দিয়েছেন আর আপনার ডান-হাত রি-ডাবল করেছেন এবং আপনি পেয়েছেন :

১।	২।	৩।
♠ J105	♠ 765432	♠ 432
♡ 96	♡ 4	♡ K103
◇ 65432	◇ 1087	◇ AQ54
♣ Q76	♣ 854	♣ 875

প্রথম ও তৃতীয় হাতে দুটো রুইতন ও দ্বিতীয় হাতে একটা ইস্কাপন বলুন। আবার যদি বিপক্ষের একটা নো-ট্রাম্প ডাকে ডাবল ও রি-ডাবল হয়ে থাকে, তবে প্রথম ও দ্বিতীয় হাতে যথাক্রমে রুইতন ও ইস্কাপন বলুন আর তৃতীয় হাতে পাস দিন।

। পার্টনারের সাড়ার পর ডাবলদাতার কর্তব্য ।

সংকেতী-ডাবলের পর পার্টনার মামুলিভাবে তাঁর সুটটি জানালে আর সুটটির সংগে ডাবলদাতার হাতের মিল খেলে, সংগে-সংগেই সুটটিতে গেমের চুক্তি করা উচিত নয়। কারণ পার্টনারের হাতখানা জঞ্জালের স্তূপও হতে পারে। ৩-৪ ফোঁটার হাতে, এমন কি ফোঁটাশূন্য হাতেও বাধ্য হয়ে

তিনি স্যুটটি দেখিয়ে থাকতেও পারেন। তাঁর স্যুটটি চার-তাসের না-ও হতে পারে। ডাবলদাতাকে তখন সাবধানে নিম্নলিখিতভাবে এগোতে হবে :

১। হাতে ২½ ট্রিক বা ১৫ ফোঁটা পর্যন্ত থাকলে······পাস। কারণ পার্টনারের মামুলি সাড়া থেকে বোঝাই যাচ্ছে যে, তাঁর ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা নেই আর দু-হাতের তাসে পুরো-গেম হবে না। কাজেই তখন যত কমের ঘরে ডাক থামানো যায় ততই ভালো।

২। ৩-৩½ ট্রিক বা ১৬-১৮ ফোঁটা থাকলে······পার্টনারের স্যুট সমর্থন, মাত্র এক ঘর তুলে।

৩। ৪ ট্রিক বা ১৯-২১ ফোঁটা থাকলে······পার্টনারের স্যুট সমর্থন, দু-ঘর তুলে।

৪। ৪½ ট্রিক বা ২২-২৪ ফোঁটা থাকলে আর পার্টনারের স্যুটটি মেজর হলে······পার্টনারের স্যুটে গেমের চুক্তি।

৫। ৪ ট্রিক বা ১৯-২১ ফোঁটা থাকলে আর বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে দু'খানা আটক-তাস থাকলে······২ নো-ট্রাম্প।

৬। ৪½ ট্রিক বা ২২-২৩ ফোঁটা থাকলে আর বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে দু'খানা আটক-তাস থাকলে······৩ নো-ট্রাম্প।

৭। ৪½-৫ ট্রিক বা ২২-২৩ ফোঁটা থাকলে কিন্তু বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক না থাকলে ······ধাপ ডিঙিয়ে কোন নতুন স্যুট।

কিন্তু ডাবলদাতার পার্টনার নিজেই ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট ডেকে আশাব্যঞ্জক সাড়া দিলে বুঝতে হবে যে, তাঁর হাতে কমপক্ষে ২ ট্রিকসহ ১০ বা তাঁর চাইতে বেশি ফোঁটা আছেই। তখন ডাবলদাতার নিজের ১৩ ফোঁটার কম থাকলে আর তাঁর তাসের বিন্যাস অনুকূল না হলে, এই রকম আশাব্যঞ্জক সাড়া সত্ত্বেও পুরো-গেমের সম্ভাবনা কম। তবে পার্টনারের সম্ভাবনাপূর্ণ হাত থাকতে পারে বলে ডাবলদাতাকে তখন ডাক জীইয়ে রাখতে হবে। ডাবলদাতার হাতে ১৪-১৫ ফোঁটা থাকলে অবশ্য পুরো-গেম হবার উজ্জ্বল সম্ভাবনা। তবু নিজেই গেমের ডাক না দিয়ে পার্টনারের স্যুটে সমর্থন জানিয়ে তাঁকেই শেষ ডাক দেয়ার সুযোগ দিতে হবে। তবে

ডাবলদাতার হাতে ১৬ ফোঁটা বা তার চাইতে বেশি থাকলে তিনি নিজেই গেমের চুক্তি করতে পারবেন।

মনে রাখবেন, ২৫-২৬ ফোঁটার কমে নো-ট্রাম্পে বা মেজর স্যুটে সাধারণত পুরো-গেম হয় না। বিপক্ষের কেউ ডাক শুরু করায় বুঝাই যাচ্ছে যে, তাঁর কমপক্ষে ১৩ ফোঁটা আছেই। কাজেই বাকি ফোঁটার প্রায় সব ক'টাই ডাবলদাতা ও তাঁর পার্টনারের হাতে না এসে থাকলে ২৫-২৬ ফোঁটা হয় না। তাই এত সাবধানতা। তবে অনুকূল বিন্যাসের হাতে ২১-২২ ফোঁটাতেও পুরো-গেম হয় বলে সে-সুযোগও গ্রহণ করতেই হবে।

আপনার সংকেতী-ডাবলের পর আপনার বাঁ-হাত রি-ডাবল করলে পার্টনার যদি মামুলিভাবে কোন স্যুট দেখান তবে সে-ডাকের ওপর কোন গুরুত্ব আরোপ করা যাবে না। সে-অবস্থায় পার্টনারের ডাককে বাঁচোয়া ডাক (রেসকিউ-বিড) হিসেবেই গণ্য করতে হবে। আপনাকে তখন সাধারণত পাস দিতে হবে। তবে খুব জোরালো হাত থাকলে আর বিপক্ষের স্যুটে ছুট বা একক-তাস হলে পার্টনারের হাত যাচাই করার জন্যে তাঁর স্যুটে সমর্থন জানানো যাবে।

। ডাবলদাতার পার্টনারের শেষ কর্তব্য ।

ডাবলদাতার পরেরবারের ডাক শুনে তাঁর হাতের ট্রিক ও ফোঁটার পরিমাণ আঁচ করে পার্টনার যদি বোঝেন যে, দু'হাতে কমবেশি ২৫-২৬ ফোঁটা বা ৫½-৬ ট্রিক হচ্ছে, তবে যে যে ক্ষেত্রে ডাবলদাতা গেমের চুক্তি করেননি সেই সেই ক্ষেত্রে তিনি গেমের চুক্তি করবেন। বলাই বাহুল্য, অনুকূল বিন্যাসের তাসে এরচেয়ে কিছু কম ফোঁটা বা ট্রিকেও তিনি গেমের চুক্তি করতে পারবেন। আর যদি তিনি বোঝেন যে, দু-হাতের তাসের সাহায্যে পুরো-গেমের সম্ভাবনা নেই, তবে দ্বিতীয় চক্করে তিনি সোজাসুজি পাস দেবেন।

পার্টনারকে একটা মূল্যবান কথা মনে রাখতে হবে যে, ডাবলদাতা পরেরবার যতই আশাব্যঞ্জক ডাক দিন না কেন এ-ক্ষেত্রে সাধারণত স্লাম হয় না। কারণ বিপক্ষ কমপক্ষে ২½ ট্রিকসহ ১৩ ফোঁটা পেয়েছেনই। তাই হাতের তাসে কোন বিশেষত্ব না থাকলে তখন গেমের চুক্তিতেই তাঁকে থামতে হবে।

। টেক-আউট ডাবল ও সূচনাকারীর পার্টনার ।

আপনার পার্টনার ডাক শুরু করার পর আপনার ডান-হাত সংকেতী (টেক-আউট) ডাবল দিলে আর আপনার ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা বা তার বেশি থাকলে সংগে-সংগেই রি-ডাবল করতে পারবেন। পার্টনারের ডাকা-স্যুটে আপনার সমর্থনযোগ্য তাস না থাকলেও কিছুই এসে যাবে না। কিন্তু ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটার কম থাকলে রি-ডাবল দেবেন না। আপনার নিয়মমাফিক রি-ডাবলের পর আপনার বাঁ-হাত যদি কোন স্যুট ডাকেন তবে আপনার পার্টনারও নিশ্চিন্তে ডাবল দিতে পারবেন। তিনি ডাবল না দিলে পালামতো আপনিই ডাবল দেবেন। আপনাদের কেই ডাবল দিতে সক্ষম না হলে বুঝতে হবে যে, বিপক্ষ তাঁদের ঠিক স্যুটটি বেছে নিতে সমর্থ হয়েছেন। সে-ক্ষেত্রে আপনাকে আবার ডাকতে হবে। পার্টনারের ডাকা-স্যুটে আপনার সমর্থন থাকলে তখন সেই স্যুটেই খেলার চুক্তি করবেন।

আবার এমনও হতে পারে যে, আপনাকে সুবিধামতো ব্যবস্থা গ্রহণের সুযোগ দেয়ার জন্যে ডাবল দেয়ার সামর্থ্য থাকা সত্ত্বেও আপনার পার্টনার ডাবল দেননি। একে কৃত্রিম পাস (ফোর্সড পাস) বলা হয়। সে অবস্থায় আপনাকে হয় ডাবল দিতে হবে, নাহয় স্বপক্ষে ডাক নিয়ে গেমের চুক্তি করতে হবে। পার্টনারের যে কমসে কম ২½ ট্রিকসহ ১৩ ফোঁটা আছে তা আপনাকে ভুললে চলবে না। তাঁর সংগে আপনার হাতের ট্রিক ও ফোঁটা যুক্ত হলে বাঁটটিতে আপনাদের অগাধ কর্তৃত্ব বর্তমান থাকবেই। ১৬২ পৃষ্ঠার বাঁট দুটিতে আপনি সাউথ। ওখানকার দ্বিতীয় বাঁটে আপনি বিপক্ষের যে-কোন চুক্তিতে ডাবল দেবেনই, আর প্রথম বাঁটে নো-ট্রাম্প ডেকে, নো-ট্রাম্পে বা হরতনে গেমের চুক্তি করতে পার্টনারকে উৎসাহিত করবেন।

তবে পার্টনারের ডাকা-স্যুটটি ছাড়া অন্য স্যুট তিনটিতে আপনার KJ9, Q1087, AJ9 প্রভৃতি ধরনের তাস থাকলে বিপক্ষের ডাবলের পর সংগে-সংগেই রি-ডাবল না করে বিপক্ষ কি করেন বা কতদূর এগোন তা দেখার জন্যে অপেক্ষা করলে অনেক সময় বেশি লাভ হয়। কারণ ডাক একটু ওপরে উঠলেই তাঁদের বাগে পাওয়া যায় আর তখন তাঁদের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে ভাল খেসারত আদায় করা সম্ভব হয়। আপনার ৮-৯ ফোঁটা থাকলে অপেক্ষা করাই ভালো। বিপক্ষ কি করেন তা দেখে পরের চক্করে মুখ খুলতে পারছেনই।

কিন্তু আপনার হাতে ট্রিক ও ফোঁটা যদি ডাকার উপযোগী কোন এক নির্দিষ্ট স্যুটে বা মাত্র দুটো স্যুটে আটকানো থেকে থাকে, তবে বিপক্ষের ডাবলের পর ধাপ ডিঙিয়ে সেই স্যুটটি, বা দুটো স্যুট থাকলে তার একটি ডাকতে পারবেন। স্যুটটি মেজর হলে ডাকাই উচিত।

আবার পার্টনারের ডাকা-স্যুটের তাস যদি এক গাদা পেয়ে যান আর হাতে ৭ ফোঁটা বা তার চাইতে সামান্য কম থাকে, তার ধাপ ডিঙিয়ে স্যুটটি সমর্থন করাই উচিত। ৮-১০ ফোঁটা থাকলে এ-অবস্থায় দু-ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন করতে হবে। এইভাবে ডাকলে ডাবলদাতার পার্টনার আর মুখ খুলতে পারেন না, আর তখন আপনার পার্টনারের পক্ষে স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করাও সহজ হয়।

পার্টনারের ডাকা-স্যুটটি মেজর হলে আর স্যুটটির ৫-৬ খানা তাসসহ আপনার দু-রঙা হাত থাকলে ৪-৫ ফোঁটার হাতেও পার্টনারের স্যুটে একদম গেমের চুক্তি করে বিপক্ষের মুখ বন্ধ করেও দিতে পারবেন। যেমন পার্টনারের একটা ইস্কাপনে ডাবল হলে, ♠J9865, ♡87, ◇K10985, ♣2—ধরনের হাতে আপনি বলবেন চারটে ইস্কাপন।

। একটি হুঁশিয়ারি ।

এবার সবচেয়ে দরকারী প্রসংগে আসা যাক। ধরুন, আপনার পার্টনারের কোন স্যুটের ডাকে আপনার ডান-হাত সংকেতী-ডাবল দিয়েছেন আর এদিকে স্যুটটিতে আপনি ছুট (ভয়েড) আছেন বা স্যুটটির মাত্র একখানা তাস পেয়েছেন। স্যুটটিতে ছুট হওয়ায় বা মাত্র একখানা তাস থাকায় বাকি তাসগুলো নিশ্চয়ই বিপক্ষের দু-হাতে বেশি পরিমাণে ঢুকেছে। এ-অবস্থায় আপনাকে চুপ করে থাকলে চলবে না, আপনার হাত যত খারাপই হোক না কেন। তখন অন্য স্যুট ডেকে পার্টনারকে আসন্ন বিপদ থেকে রক্ষা করতেই হবে। কারণ স্যুটটির তাস আপনার বাঁ-পাশের প্রতিদ্বন্দ্বীর হাতে বেশি পরিমাণে ঢুকে থাকলে (এবং সেটিই বেশি সম্ভব) পার্টনারের ডাবলকে পিটুনি ডাবলকে পরিণত করে তিনি খুশীসে পাস দেবেন। এদিকে আপনার পার্টনারের ডাকার মতো দ্বিতীয় স্যুট থাকলেও সে স্যুটটি তিনি আর দেখাবেন না। কারণ আপনার মৌনতাকে সম্মতির লক্ষণ ধরে, অর্থাৎ বোবা সেজে আপনি তাঁর স্যুট সমর্থন

করেছেন মনে করে তিনি চুপ করে যাবেন। আর বাঁটটির খেলা যখন শেষ হবে তখন দেখবেন খেসারতের পরিমাণ কমপক্ষে ১১০০-তে ঠেকেছে। সময়মতো আপনি মুখ না খোলায় এই বিপত্তি। একবার পাস দিলে পরে ডাকার সুযোগ আর না-ও পেতে পারেন সে-কথা আগে ভেবে দেখেননি।

ধরুন, পার্টনারের একটা ইস্কাপনে ডাবল হয়েছে আর আপনার আছে :

১।	♠—	বা,	২।	♠3
	♡8654			♡J942
	◇KQ972			◇Q853
	♣8753			♣KJ98

প্রথম হাতে ইস্কাপনে ছুট আর দ্বিতীয় হাতে ইস্কাপনে একক-তাস। এরকম হাতে আপনি এখন চুপ করে থাকতে পারবেন না। ইস্কাপনের মাত্র AQ43, KJ83, বা Q8762—ধরনের তাসে আপনার পার্টনার যদি গোড়ায় ডেকে থাকেন, তবে বাকি আট-ন'খানা ইস্কাপন নিশ্চয়ই বিপক্ষের হাতের মধ্যে উঁকিঝুঁকি মারছেই। আপনি এখন পাস দিলে আপনাদের কি পরিমাণ কমতি হবে তা একবার ভেবে দেখুন। তাই ফোঁটা কম থাকলেও প্রথম হাতে দুটো রুইতন এবং দ্বিতীয় হাতে দুটো চিড়িতন বলবেন। একটা ইস্কাপনের চুক্তিতে যে পরিমাণ কমতি হবে তা থেকে উদ্ধার পেতে হলে এইভাবে ডাকা ছাড়া উপায় নেই।

। প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল ।

হাতে ৩½ থেকে ৪ ট্রিক বা ১৬-১৮ ফোঁটা থাকলে বিপক্ষের তিন-এর ঘরের প্রি-এমটিভ ডাকে সংকেতী-ডাবল দেয়া চলবে। বিপক্ষের ডাকা-স্যুটটিতে ছুট হলে বা একক-তাস থাকলে এর থেকে কিছু কম ট্রিকেও সংকেতী-ডাবল দেয়া যাবে।* কিন্তু চার-এর ঘরে প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল দিতে হলে কোন অবস্থায় ৪ ট্রিক বা ১৮ ফোঁটার কমে চলবে না। কারণ পার্টনার তাকে পিটুনি ডাবল হিসেবে গণ্য করে আর না ডাকতেও পারেন। সে-অবস্থায় কমতি নেয়ার সমস্ত দায়িত্ব ডাবলদাতার ওপরেই বর্তাবে।

* ১৪৩ পৃষ্ঠায় 'প্রি-এমটিভ ডাকের পর রক্ষণাত্মক ডাক' দ্রষ্টব্য।

। ডাবলদাতার পার্টনারের কর্তব্য ।

বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকে পার্টনার ডাবল দিলে আপনি তাকে সংকেতী-ডাবল ধরে নিয়ে কোন স্যুট দেখাবেন, না তাকে পিটুনি ডাবলে পরিণত করে খেসারত পাবার আশায় অপেক্ষা করবেন তা হাতের তাসই আপনাকে বাত্‌লে দেবে। যদি কোন স্যুটে বা দুটো স্যুটে আপনার পাঁচ বা ছ-খানা করে তাস থেকে থাকে, তবে বিপক্ষের কোন হাতে সে-স্যুটের তাস হয়তো একখানাও থাকবে না। থাকলেও বড়োজোর একখানা। কাজেই আপনার তাসের বিন্যাস ৫-৫-২-১ বা ৬-৫-১-১ ধরনের, এমন কি ৬-৪-২-১ ধরনেরও হয়ে থাকলে লম্বা স্যুটগুলোতে আপনারা পিট না-ও পেতে পারেন। আপনার পার্টনারের রক্ষণাত্মক ট্রিকগুলো এই সব লম্বা স্যুটের হয়ে থাকলে তখন কী করে ডাউন পাওয়া যাবে? তাই এ-ধরনের হাতে আপনার লম্বা স্যুটটি ডাকতেই হবে। কোন মেজর স্যুট থাকলে সেটিই আগে ডাকবেন। তখন ১½ ট্রিক বা ১০ ফোঁটা থাকলে স্যুটটিতে আপনাদের পুরো-গেম তো হবেই, এল-এস, জি-এসও হতে পারবে।

কিন্তু আপনার হাতের তাসের বিন্যাস সুষম হলে বা আপনার শক্তির বেশির ভাগ বিপক্ষের ডাকা-স্যুটটিতে আটকানো থাকলে ৯-১০ ফোঁটার হাতে ডাবলটিকে পিটুনি-ডাবলে পরিণত করে বিপক্ষের কাছ থেকে আক্কেল-সেলামি আদায়ের জন্যে অপেক্ষা করবেন। অবশ্য হাত জোরালো না হলে তিন-এর ডাকে ডাবলকে 'টেক-আউট' করে লম্বা স্যুট দেখাতে হবে। কিন্তু চার বা পাঁচ-এর ডাকে ডাবলে কোন জোরালো লম্বা স্যুট না থাকলে পাস দিতেই হবে।

মোদ্দা কথা, তিন-এর ডাকে ডাবল হলে ৭-৮ ফোঁটা সমেত পাঁচ-তাসের আর ৫-৬ ফোঁটা সমেত ছ-তাসের ডাকার মতো কোন স্যুট থাকলে পার্টনারকে সে-খবর জানাতেই হবে। আবার চার-এর ডাকে ডাবল হয়ে থাকলে ৮-৯ ফোঁটা সমেত পাঁচ-তাসের আর ৬-৭ ফোঁটা সমেত ছ-তাসের ডাকার মতো স্যুট ডাকতেই হবে। কারণ আপনার হাতে যে-বিন্যাসের তাস এসেছে তাতে ডাউন করা সম্ভব না-ও হতে পারে, অপর পক্ষে আপনাদের পুরো-গেম হবার ষোলো আনা সম্ভাবনা।

ধরুন, বিপক্ষের তিনটে বা চারটে হরতন ডাকে পার্টনার ডাবল দিয়েছেন আর আপনি পেয়েছেন :

১।	♠ 876,	♡ KJ10,	◇ KQ8,	♣ 9842
২।	♠ 1096,	♡ K1087,	◇ QJ9,	♣ Q105
৩।	♠ J8762,	♡ 6,	◇ AK87,	♣ 73
৪।	♠ 86,	♡ 875,	◇ 5.	♣ AQ98532
৫।	♠ KJ965,	♡ 5,	◇ Q9865,	♣ 86
৬।	♠ Q10852,	♡ 542,	◇ K102,	♣ A9

প্রথম ও দ্বিতীয় হাতে পাস দিন। তৃতীয় হাতে চারটে ইস্কাপন, চতুর্থ হাতে পাঁচটা চিড়িতন আর পঞ্চম ও ষষ্ঠ হাতে চারটে ইস্কাপন বলুন।

হরতনে চার-এর প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল হয়ে থাকলে, ষষ্ঠ হাতে পাসও দেয়া চলবে।

আবার পাঁচ-এর প্রি-এমটিভ ডাকে পার্টনার ডাবল দিলে খুব লম্বা ও জোরালো কোন স্যুট না থাকলে পাস দিতেই হবে।

মোট কথা, বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকে ডাবল হয়ে থাকলে যদি বোঝা যায় যে, ডাউন পাওয়া যাবেই আর নিজেদের পুরো-গেম হবার কোন সম্ভাবনা নেই, তবে পাস দিতেই হবে।

আবার বিপক্ষের প্রি-এমটিভ ডাকে পার্টনারের ডাবলের পর আপনার ডান-হাত রি-ডাবল করলে আপনাকে সাধারণত পাস দিতে হবে। তবে খুব লম্বা কোন স্যুট থাকলে সেটি ডাকতে পারবেন।

দশম অধ্যায় | পেনাল্টি-ডাবল

পেনাল্টি-ডাবল (পিটুনি-ডাবল) কাকে বলে নবম অধ্যায়ে বলা হয়েছে। এমন তাস হামেশাই পাওয়া যায় বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে যার সাহায্যে ভালো খেসারত আদায় করা যায়, আবার ডাবল না দিয়ে নিজেরা ডাক নিয়ে পুরো-গেম করাও সম্ভব হয়। সে-অবস্থায় ডাবল দেবেন, না নিজেরা ডাক নিয়ে গেম করবেন তা ভেবে দেখতে হবে। বেশি পয়েন্ট পাওয়াই ব্রিজ-খেলোয়াড়দের মুখ্য উদ্দেশ্য, আর সে উদ্দেশ্য সিদ্ধির জন্যে আপনি ঘোষক (ডিক্লেয়ারার) রূপে খেলুন বা প্রতিরোধকারীর (ডিফেণ্ডারের) ভূমিকায় নামুন, কিছুই এসে যাবে না।

বিপক্ষ ভেদ্য (ভালনারেবল) না হলে তাঁদের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে দুটো কমতি (ডাউন) পেলে মাত্র ৩০০ পয়েন্ট পাচ্ছেন। কিন্তু ডাবল না দিয়ে নিজেরা ডাক নিয়ে পুরো-গেম করলে, গেম-পয়েন্ট কমপক্ষে ১০০ পাচ্ছেনই, সংগে নিজেরা ভেদ্য হলে রাবার-পয়েন্ট ৭০০ পাচ্ছেন। এখন ডাবল দিয়ে ৩০০ পয়েন্ট নেবেন, না রাবার করে ৮০০ পয়েন্টের ব্যবস্থা করবেন? আপনারা

ভেল্ভ না হলেও গেম-পয়েণ্টের সংগে একটা পুরো-গেমের মূল্য ৩০০ পয়েণ্ট আপনাদের অনুকূলে এসে যাচ্ছে, একটা গেম করে রাখলে রাবারের পথে এক পা এগিয়েও যাচ্ছেন।

সব দিক বিবেচনা করে দেখলে এই সিদ্ধান্তে আসা যায় যে, নিজেদের পুরো-গেমের নিশ্চিত সম্ভাবনা থাকলে ডাবল দিয়ে ৩০০ বা তার থেকে কম খেসারত আদায় না করে নিজেদেরই ডাক নেয়া উচিত, আর পুরো-গেমের সম্ভাবনা কম থাকলে ডাবল দিয়ে ৩০০ পয়েণ্ট নিয়ে সন্তুষ্ট থাকাই ভালো। কার্যত, একটা আংশিক গেমের বদলে ৩০০ পয়েণ্টই বেশি লাভজনক।

তবে ডাবল দিয়ে ৫০০ বা তার চাইতে বেশি পয়েণ্ট পাবার সম্ভাবনা থাকলে ডাবল দেয়াই যুক্তিযুক্ত। আবার যদি নিজেদের স্লাম হবার নিশ্চিত সম্ভাবনা থাকে, তবে ডাবল দিয়ে ৫০০ খেসারত পাবার জন্যে লালায়িত হওয়া আদৌ উচিত নয়। একটা স্লাম করতে পারলে কত বেশি পয়েণ্ট পাওয়া যায় একবার ভেবে দেখুন।

। কখন পেনাল্টি-ডাবল নয়।

পেনাল্টি-ডাবল দেয়ার আগে সবসময় মনে রাখতে হবে যে, কমপক্ষে দুটো কমতি পাবার সম্ভাবনা না থাকলে ডাবল দেয়া উচিত নয়। কারণ বিপক্ষের তাসের বিন্যাস খামখেয়ালী ধরনের হয়ে আছে কিনা আপনি কিছুই জানেন না। দুটো কমতির আশায় ডাবল দিলে প্রতিকূল বিন্যাসেও অন্তত একটা কমতি পেতে পারেন। তাই এই সাবধান বাণী। তাছাড়া নিম্নলিখিত অবস্থায় ডাবল দেয়া ঠিক নয় :

১। বিপক্ষ যদি 'দুই' বলে ডাক শুরু করেন বা ডাক চলবার সময় তাঁদের কেউ যদি ধাপ ডিঙিয়ে গেম-নির্দেশক বা স্লাম-নির্দেশক সাড়া বা ফিরতি-ডাক দেন।

তার কারণ, তাঁদের ডাকের ধরন থেকেই প্রকাশ পাচ্ছে যে, তাঁদের হাতে অনুকূল বিন্যাসের খুব জোরালো তাস আছে এবং চুক্তিমতো খেলা করতে তাঁরা সমর্থ।

২। তাঁরা যদি স্লামের চুক্তি করতে গিয়ে মাঝপথে থেমে যান।

স্লামের চুক্তি করতে গিয়ে যিনি থম্‌কে গেছেন তাঁর ল্যাজে পা দিলে তিনি শুধু ফোঁস করেই থামবেন না, সংগে-সংগেই রি-ডাবলের ছোবল মেরে আপনাদের কুপোকাত করবেনই। তখন তাঁর চুক্তিমতো খেলা তো হবেই, সংগে হয়তো একটা বাড়তি-পিট (ও-টি) নিয়েও বেরিয়ে যাবেন। কাজেই স্লামেব চুক্তির উদ্দেশ্যে ব্লাকউড বা অন্য প্রথায় অনুসন্ধানী ডাক দিয়ে যদি কেউ মাঝপথে থামেন, তবে ডাবল দিয়ে তাঁকে ঘাঁটানো উচিত নয়।

৩। তাঁদের এল-এস বা জি-এস-এর চুক্তিতে।

বাড়তি ৫০ বা ১০০ পয়েন্টের লোভে বিপক্ষের স্লামের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে হয়তো নিজের পায়ে আপনি নিজেই কুঁড়ুল মারছেন। মনে রাখবেন, পাকা খেলোয়াড়দের স্লামের চুক্তিতে কমতি হলেও কখনো একটার বেশি হয় না। সেখানে ডাবল দিয়ে আপনাকে সমীহ করতে ঘোষককে যদি সজাগ করে দেন, তবেই আপনি গেলেন! কারণ তখন আপনার হাতের কোন সাহেব বা বিবি পাকড়ানো তাঁর পক্ষে সহজ হয়ে পড়লো। ফলে যেখানে হয়তো আপনা থেকেই কমতি হতো সেখানে তাঁদের স্লামের চুক্তিপূরণের ব্যবস্থা আপনিই করে দিলেন। কয়েকটা বাড়তি পয়েন্ট লাভ করতে গিয়ে তাঁদের হয়তো ৩০০০-এর বেশি পয়েন্ট পাবার ব্যবস্থা করে দিলেন! ডাবল না দিলে আপনার হাতের সাহেবে বা বিবিতে হয়তো একটা পিট এমনিই পেয়ে যেতেন। নীচের বাঁটটি ও ডাকের ভঙ্গি দেখুন। সাউথ বাঁটিয়ে, নর্থ-সাউথ ভেল্য:

সাউথ (মল্লিক)	ওয়েষ্ট (দত্ত)	নর্থ (কীর্তনীয়া)	ইষ্ট (ঘোষ)
২ ♠	পাস	২ নো-ট্রা	পাস
৩ ♠	পাস	৪	পাস
৪ নো-ট্রা	পাস	৫ ◇	পাস
৫ নো-ট্রা	পাস	৬ ♣	পাস
৬ ♠	ডাবল (?)	পাস	পাস
রি-ডাবল	পাস	পাস	সকলে পাস।

রুইতনের টেক্কায় একটা আর ইস্কাপনের সাহেবে একটা পিট পাবেন ভেবে ওয়েষ্ট ডাবল দিয়েছিলেন। কিন্তু ডাবল দেয়ায় ইস্কাপনের সাহেব যে তাঁরই হাতে তা পরিষ্কার হয়ে গেল আর যেখানে মোট এগারো তাসে ফিনেসের কথা ওঠেই না সেখানে রঙ-এর খেলায় সাউথ ফিনেস নিলেন।* ফলে ওয়েষ্টের রঙ-এর সাহেবটি পাকড়ানো সম্ভব হলো ঘোষকের পক্ষে।

এটা ছিল কোচবিহারের মহারাজা জে. এন ক্লাব বনাম সেণ্ট্রাল এক্সাইজ ক্লাবের ডুপ্লিকেট ব্রিজের একটা বাঁটের খেলা। অন্য ঘরে মহারাজা ক্লাবের ওয়েষ্ট (মুখোপাধ্যায় **) এই হাতে ডাবল না দিয়ে সোজাসুজি পাস দেন। ফলে বাঁটটিতে একটা কমতি পেতে তাঁর অসুবিধা হয়নি। এই একটা বাঁটের খেলার জন্যেই লেখকের মহারাজা ক্লাব ২০২০ পয়েন্টে এগিয়ে যান।

৪। সাধারণভাবে বিপক্ষের আংশিক-গেমের চুক্তিতে।

আংশিক-গেমের চুক্তিতে ডাবলের পর বিপক্ষের চুক্তিমতো খেলা হয়ে গেলে তাঁরা পুরো-গেমের সুবিধা পেতে পারেন। সে সুযোগ কেন দেয়া হবে তাঁদের? তাই আংশিক-গেমের চুক্তিতে সাধারণত ডাবল দেয়া যুক্তিযুক্ত নয়।

অবশ্য উল্লিখিত চারটি ক্ষেত্রে যদি কমতি পাবার নিশ্চিত সম্ভাবনা থাকে বা পালিয়ে গিয়ে কমতি এড়ানোর পথ বিপক্ষের যদি খোলা না থাকে

---

* একাদশ অধ্যায়ে 'ফিনেস' দেখুন।

** শ্রীমুখোপাধ্যায় হলেন বইখানার 'মুখবন্ধ' লেখক।

তবে ডাবল দেয়া চলবে। কিন্তু তখনো দেখতে হবে ছুটো কমতি মিলবার সম্ভাবনা আছে কিনা।

। কখন পেনাল্‌টি ডাবল ।

॥ ক ॥ বিপক্ষের স্যুটের চুক্তিতে :

অভিজ্ঞতা থেকে দেখা গেছে, ছু-হাতে মোট যতগুলো ট্রিক থাকে বিপক্ষের স্যুটের চুক্তির বিরুদ্ধে প্রায় ততগুলো পিট পাওয়া যায়। পেনাল্‌টি-ডাবল দেয়ার আগে তাই ছু-হাতের ডিফেন্সিভ ট্রিকের সংখ্যা হিসাব করতে হবে। পার্টনারের ডাকের প্রকৃতি থেকে তাঁর হাতের ট্রিকের সংখ্যা মোটামুটি ধরা যায়। তিনি গোড়ার ডাক দিয়ে থাকলে তাঁর কাছে কমপক্ষে ২½ ট্রিক থাকবে, কিন্তু তিনি মামুলিভাবে রক্ষণাত্মক ডাক দিয়ে থাকলে তাঁর কাছে মাত্র ১½ ট্রিকের মতো আশা করতে হবে। তাঁর হাতের সম্ভাব্য ট্রিকের সংগে আপনার হাতের ট্রিকগুলো যোগ করুন। তারপর বিপক্ষের রঙ-এর স্যুটে ক-টা ফালতু পিট পেতে পারেন ভেবে দেখুন। এখন ছু-হাতের সাহায্যে মোট ক-পিট পাওয়া যেতে পারে হিসাব করুন। তাতে যদি দেখেন যে, ছুটো কমতি মিলছে কেবল তখন ডাবল দেবেন।

পিট পাবার মতো তাসগুলো (ডিফেন্সিভ উইনারগুলো) গুণে কমতি সম্বন্ধে নিশ্চিত হয়ে পেনাল্‌টি ডাবল দিতে বলেছেন কালবার্টসন। তাঁর মতে ছু-হাতের মোট ট্রিকের সংগে রঙ-এ যে ক-টা পিট মিলতে পারে তা যোগ করলে যত হয়, তেরো থেকে তত বাদ দিলে যত থাকে, বিপক্ষ মাত্র তত পিট পেতে পারেন। সেই পিটের সংখ্যা যদি তাঁদের চুক্তির পরিমাণ থেকে দেড় কম হয়, তবে কালবার্টসনের মতে ডাবল দেয়া যায়।

ধরুন, আপনাদের ছু-হাতে আছে ৪ ট্রিক আর বিপক্ষের রঙ-এ পিট পাবার মতো তাস আপনাদের আছে ২ খানা। ৪+২=৬। ১৩−৬=৭। এই তাসের বিরুদ্ধে বিপক্ষ তিনটে হরতন ডেকে থাকলে তাঁরা সাত পিটের বেশি পেতে পারেন না। ৯−৭=২, এই সংখ্যা দেড়-এর বেশি বলে কালবার্টসনের মতে এখানে বিপক্ষের তিনটে হরতনের ডাকে ডাবল দেয়া যাবে।

ট্রিকের সংগে ফোঁটারও হিসাব করে ডাবল দিলে ডাবলটি বেশি কার্যকরী হয়। বিপক্ষের চুক্তির বিরুদ্ধে সুষম বিন্যাসে সাধারণত প্রতি ৩½ ফোঁটায়

এক পিট আর অসম বিন্যাসে সাধারণত প্রতি ৪ ফোঁটায় এক পিট পাওয়া যায়।* এই হারে হিসাব করে পাঠক ডাবল দিতে পারবেন। অবশ্য অভিজ্ঞতা না বাড়লে পার্টনারের হাতের ফোঁটার সংখ্যা সঠিকভাবে ধরা যায় না। তবে তিনি নো-ট্রাম্প ডাকলে তাঁর হাতের ফোঁটার সংখ্যা যে কোন খেলোয়াড় অনায়াসে ধরতে পারেন, কারণ ১৬ থেকে ১৮ ফোঁটার হাতেই একটা নো-ট্রাম্প ডাকা হয়।

পার্টনারের একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর আপনার ডান-হাত দুই-এর ঘরে কোন স্যুট দেখিয়ে রক্ষণাত্মক ডাক দিলে আর আপনার হাতে বিপক্ষের স্যুটের এক-আধখানা আটকসহ (চেকসহ) ৮-৯ ফোঁটা থাকলে আপনি চোখ বুজে ডাবল দিতে পারবেন। বিপক্ষের স্যুটে তখন দু-খানা আটক থাকলে তো কথাই নেই। পার্টনারের ১৬-১৮ ফোঁটার সংগে আপনার ৮-৯ ফোঁটা যুক্ত হলে বিপক্ষের ভাগে ১৪-১৫ ফোঁটার বেশি পড়তে পারে না। মাত্র ১৪-১৫ ফোঁটার তাসে কী করে তাঁদের চার-পাঁচ পিটের বেশি মিলতে পারে? নীচের বাঁটটি দেখুন:

* ঘোষণাকারী পক্ষ অবশ্য প্রতি ৩ ফোঁটায় (৪০ ÷ ১৩ = ৩) এক পিট আশা করতে পারবেন। সে হিসেবে সাহেবগুলো এক-একটি পিটের প্রতীক।

১৬ ফোঁটায় নর্থ একটা নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর ২২ ট্রিকসহ বেশ জোরালো হাতে ইষ্ট দুটো চিড়িতন বলেছেন। সাউথ এখন অনায়াসে ডাবল দিতে পারবেন। ডাবলের পর সংকট এড়ানোর ভরসায় ওয়েষ্ট অন্য কোন স্থট ডেকে বাঁচোয়া ডাক (রেসকিউ-বিড) দিলে তাঁদের অবস্থা আরো সঙ্গিন হবে।

আবার পার্টনারের স্থটের ডাকের পর কোন স্থটে বিপক্ষের দুই-এর ডাকে ডাবল দিতে হলে ১০ ফোঁটাই যথেষ্ট। তবে পার্টনারের স্থটের তাস তখন কম হতে হবে আর বিপক্ষের রঙ-এর স্থটে দু-একটা আটক থাকতে হবে। রঙ-এর স্থটের তাস যত বেশি থাকবে তাঁদের তত বেশি ঘায়েল করা সম্ভব হবে।

॥ খ ॥ বিপক্ষেব নো-ট্রাম্প চুক্তিতে :

পার্টনারেব কোন স্থটের ডাকের পর আপনার ডান-হাতে একটা নো-ট্রাম্প ডাকলে আর আপনার ২২ ট্রিক বা ১২-১৩ ফোঁটা থাকলে, অথবা পার্টনারের স্থটে সমর্থন সহ ২ ট্রিক বা ১০-১১ ফোঁটা থাকলে আপনি অনায়াসে ডাবল দিতে পারবেন। আপনার পার্টনারের ১৩-১৪ ফোঁটা সহ কমপক্ষে ২২ ট্রিকের সংগে আপনার হাত যুক্ত হলে বিপক্ষ চার-পাঁচ পিটের বেশি পেতে পারেন না। তখন পার্টনারের স্থটের তাস বেশি থাকলে বেশি স্থবিধা হয়।

তবে তখন দেখতে হবে না-ডাকা স্থট তিনটিতে আপনাদের আটক আছে কিনা। কারণ কোন দুর্ভেদ্য লম্বা স্থটের, বিশেষ করে দুর্ভেদ্য ও লম্বা কোন মাইনর স্থটের জোরেও বিপক্ষ নো-ট্রাম্প ডেকে থাকতে পারেন এবং সেই স্থটের জোরে তাঁদের খেলা হয়েও যেতে পারে। কাজেই অন্তত মাইনর স্থট দুটোতে আটক না থাকলে অত কমের ঘরে ডাবল না দেয়াই উচিত।

মোদ্দা কথা, পার্টনার নো-ট্রাম্প ডেকে থাকলে বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকে ডবল দেয়ার সময় ডাবলদাতার হাতের ফোঁটার সংখ্যা তুলনামূলক-ভাবে কিছু কম হলেও চলে আর পার্টনার কোন স্থট ডেকে থাকলে ফোঁটাব সংখ্যা একটু বেশি হতে হয়। বলা বাহুল্য, বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাক

তিন বা চার-এর কোঠায় উঠলে ডাবলদাতার ফোঁটার সংখ্যা কিছু কম হলেও চলে।

এইভাবে কমতি সম্বন্ধে অনেকটা নিশ্চিত হয়ে সূচনাকারীপক্ষ বিপক্ষের রক্ষণাত্মক ডাকে ডাবল দিতে পারবেন। তবে বিপক্ষ নিজেরাই ডাক সূচনা করে পরে খেলার চুক্তি করলে কখন ডাবল দিতে হবে তা প্রতিরোধকারীর বিচার-বিবেচনার ওপর অনেকটা নির্ভর করে। ডাবলদাতার পার্টনার তখন কোন রক্ষণাত্মক ডাক দিয়ে থাকলে তাঁর ওপর কিছুটা নির্ভর করা চলে। তিনি না ডাকলেও বিপক্ষের ডাকের প্রকৃতি লক্ষ্য করে ও নিজেদের তাদের মূল্যায়ন করে যদি মনে হয় যে, অন্তত দুটো কমতি পাওয়া যাচ্ছে তবে স্বচ্ছন্দে ডাবল দেয়া যাবে।

। বেহিসেবী ডাবল ।

'গেম হয়ে যাচ্ছে, দিই একটা ডাবল, দেখি লাগে কি না'—এর মতো যুক্তিহীন মনোভাব ব্রিজ-খেলায় দ্বিতীয়টি নেই। ধরুন, বিপক্ষ তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকেছেন আর এই ধরনের হাল্‌কা মনোভাবের দাস হয়ে আপনি ছোট্ট একটা ডাবল দিলেন আর সংগে-সংগেই রি-ডাবল করে সুচতুর ঘোষক চুক্তিমতো খেলা করে ফেললেন। ফলে যেখানে তিনি মাত্র ১০০ গেম-পয়েণ্ট পাচ্ছিলেন সেখানে ৪০০ গেম-পয়েণ্ট পেয়ে গেলেন। বাড়তি পিট (ও-টি) পেলে তো তাঁর সোনায়-সোহাগা। এ-সুযোগ কেন দেয়া হবে তাঁদের ?

আবার ধরুন, ওঁরা চারটে ইস্কাপন ডেকেছেন আর এদিকে আপনার ও আপনার পার্টনারের যে তাস আছে তাতে ওঁদের একটা কমতি হতেও পারে, না-ও হতে পারে। একটা কমতি হলে আপনারা পাবেন ৫০ (ওঁরা ভেদ্য হলে ১০০) আর তখন ডাবল হয়ে থাকলে আপনারা পাবেন মাত্র ৫০ বেশি (ওঁরা ভেদ্য হলে মাত্র ১০০ বেশি)। এই সম্ভাব্য সামান্য লাভের জন্যে (মাত্র ৫০ বা ১০০) কেন লোভ হবে বলুন ?

এই ভাবের দোদুল্যমান অবস্থায় ডাবল দিয়ে আরও একটি সর্বনাশ সেধে ঘাড়ে নিচ্ছেন আপনি। আপনি সোচ্চারে জাহির করছেন, 'আমার হাত সমৃদ্ধ, আমার তাস সম্বন্ধে সজাগ হও।' হয়তো রঙ-এর সাহেব বা বিবি

ওঁরা পাননি। অন্য কোন স্যুটের সাহেব হয়তো আপনারাই পেয়েছেন, কিন্তু ওঁরা জানতেন না আপনাদের কার মুঠোর মধ্যে সাহেবটি ঝিমুচ্ছে। কিন্তু ডাবল দিয়ে আপনি জানিয়ে দিচ্ছেন সে-সব সাহেব বা বিবি আপনারই হেপাজতে। তখন যত ফিনেস আপনার হাতের ভেতর দিয়েই হবে—সম্ভাব্য সকল রকম উপায় অবলম্বন করে ঘোষক আপনার হাতের সাহেব বা বিবি ধরে ফেলবেনই। সামান্য বাড়তি লাভের আশায় আপনি ডাবল না দিলে ঘোষক হয়তো অন্যভাবে খেলতেন। ফলে সাহেবের বা বিবির পিট হয়তো আপনি এমনিই পেতেন আর সেই পিটটি পাওয়াতে হয়তো বিপক্ষের কমতি হতো।

কিছু অতি-উৎসাহী খেলোয়াড় আছেন বিপক্ষের চুক্তিতে যখন তখন ডাবল দেয়া যাঁদের স্বভাব। তাঁদের কৈফিয়ৎ এই যে, ধোঁকা দিয়ে বিপক্ষকে বিপথে চালিত করাই তাঁদের ডাবলের মুখ্য উদ্দেশ্য। তাঁরা জোরের সংগেই বলেন, ডাবলের ফলে ভুল ফিনেস নিয়ে বা অন্য ধরনের ভুল খেলে বিপক্ষ নিশ্চিত গেম নষ্ট করবেনই। কিন্তু এই ডাবলদাতারা ভুলে যান যে, তাঁদের চিনতে অভিজ্ঞ খেলোয়াড়দের মোটেই দেরি হয় না।

আবার এইসব আবোল-তাবোল ডাবলদাতার ধোঁকার 'শিকার' তাঁদের পার্টনারও হন এবং তিনিও ভুল করতে বাধ্য হন। ফলে নিজের পার্টনারও শিগগিরই তাঁদের ওপর আস্থা হারিয়ে ফেলেন এবং তাঁদের প্রত্যেকটি ডাবলকেই ধোঁকা মনে করে ন্যায্য ডাবলের সময়ও ডাবল মেনে নিতে ভরসা পান না, আর হয়তো উপরি-ডাক দিয়ে অঘটন ঘটান। কাজেই এই সব উৎসাহী খেলোয়াড়দের সংযত হতেই হবে।

আপনি নিজেই 'বুক' করতে পারবেন আর কমতির জন্যে বাকি পিট (বা পিটগুলো) হয়তো পার্টনার পাবেন, এই ভরসায় কেউ কেউ বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দেন। পার্টনার যদি মুখ খুলে থাকেন তবে এ-অবস্থায় ডাবল সমর্থনযোগ্য। কিন্তু শুরু থেকেই তিনি যদি বোবা সেজে থাকেন, তবে তাঁর দ্বারা হয়তো একপিটও আশা করা যাবে না। সে-অবস্থায় আপনার 'বুক' করবার সামর্থ থাকলেও ডাবল দেয়া ঠিক নয়।

আবার বিপক্ষের দু-জন হয়তো দুটো আলাদা স্যুট ডেকেছেন এবং তাঁরা পরস্পরের স্যুটে সমর্থনও জানিয়েছেন। এরপর স্যুট দুটোর একটাতে

তাঁরা গেমের বা স্লামের চুক্তি করলেন। আপনার হাত দেখে আপনি বুঝতে পারছেন যে, তাঁদের বেছে-নেয়া স্যুটটিতে চুক্তিপূরণ করা তাঁদের পক্ষে অসম্ভব। কিন্তু আপনি জানেন না অন্য স্যুটটিতে বা নো-ট্রাম্পে তাঁদের চুক্তিপূরণ সম্ভব কিনা। এ-অবস্থায় কমতি নিশ্চিত জেনেও আপনি ডাবল দিতে পারেন না। কারণ তখন দ্বিতীয় স্যুটটিতে বা নো-ট্রাম্পে ঘুরে গিয়ে তাঁরা চুক্তিমতো খেলা করে ফেললে আপনার কৈফিয়তের কিছুই থাকে না।

| ডাবলের আগে বিচার্য বিষয় |

কোন স্যুটের ডাকে ডাবল দিতে হলে রঙ-এর স্যুটে নিশ্চিত পিট পাবার মতো তাস থাকাই বাঞ্ছনীয়। নইলে অন্য তিনটি স্যুটে পিট পাবার মতো বড়ো তাস ও পর্যাপ্ত ট্রিক থাকা সত্ত্বেও ডাউন করা অনেক সময় কঠিন হয়ে পড়ে। কারণ ডাবলদাতার সব বা বেশির ভাগ রঙ ধরে নিয়ে দ্বিতীয় কোন এক স্যুটে ডাবলদাতাকে এক-আধ পিট দিয়ে সেই স্যুটে অন্য স্যুটের হার-এর তাসগুলো ঘোষক প্রায়ই পাশিয়ে যান আর ডাবলদাতাকে হাঁ করে তাই দেখতে হয়। নীচের বাঁটটি দেখুন :

ধরুন, আপনি এখানে ইষ্ট। নর্থের চারটে হরতনের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে আপনি ইস্কাপনের সাহেব খেলেছেন। এখন টেক্কায় পিট ধরে ঘোষক রঙ-এর টেক্কা ও বিবি খেলবেন। তারপর চিড়িতনের টেক্কা খেলে চিড়িতন 'ব্যাক' করে আপনাকে সাহেবে পিট দেবেন। তাহলে ডামিতে তিনখানা চিড়িতন মুক্ত (ফ্রি) হবে। চিড়িতনের সাহেবে পিট-

ধরে আপনি হয়তো ইস্কাপনের বিবির পিট নেবেন। তারপর? রুইতনের টেক্‌কা-বিবি থাকায় আপনি হয়তো এখনই রুইতনের টেক্‌কা খেলবেন না। কিন্তু এখনই রুইতনের টেক্‌কার পিট না নিলে ওতে আর পিট মিলবে না। কারণ চিড়িতনের মুক্ত তাসে তিনখানা রুইতন পাশিয়ে যাবেন ঘোষক। ধরে নিলাম আপনি রুইতনের টেক্‌কাও খেলে নিলেন, কিন্তু তাতেও ডাউন হলো না।

কিন্তু রুইতনের বিবির পরিবর্তে আপনার যদি রঙ-এর বিবি থাকতো, তবে এই তাসে একটা ডাউন পেতেনই। তাই রঙ-এ নিশ্চিত পিট পাবার মতো তাস না থাকলে ডাবল দেয়ার আগে একটু ভেবে দেখতেই হবে। বিপক্ষের ডাকের ভঙ্গিতে যদি প্রকাশ পায় যে, তাঁদের অন্য একটা লম্বা স্যুট আছে, তবে আরও বেশি সাবধানতা অবলম্বন করতে হবে।

আগেই বলা হয়েছে, পার্টনার কোন স্যুট ডেকে থাকলে বিপক্ষের রঙ-এর চুক্তিতে ডাবল দিতে হলে পার্টনারের ডাকা-স্যুটের তাস কম থাকা দরকার। তার কারণ, সেই স্যুটে আপনার বেশি তাস থাকলে বিপক্ষের কোন হাতে সেই স্যুটের তাস হয়তো আদৌ থাকবে না; থাকলেও বড়জোর একখানা। কাজেই স্যুটটিতে একটার বেশি পিট পাওয়া যাবে না। সেই স্যুটে আপনার চার বা পাঁচখানা তাস থাকলে স্যুটটিতে পিট পাবার আশা ছেড়েই দিতে হবে। সে-অবস্থায় ডাবল দিতে হলে অন্য স্যুটের ওপর নির্ভর করতে হবে।

বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে যখন-তখন ডাবল দেয়া ঠিক নয়। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে ডাবল দিতে হলে আপনাদের যেমন একটি লম্বা ও জোরালো স্যুট থাকা দরকার তেমনি অন্য স্যুটে বিশেষ করে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে ও মাইনর স্যুট দুটোয় নিশ্চিত আটক থাকা চাই। কারণ আপনাদের স্যুটটি তৈরী হবার আগেই অন্য কোন স্যুটে, বিশেষভাবে তাঁদের ডাকা-স্যুটে বা কোন মাইনর স্যুটে অনেক পিট নিয়ে বিপক্ষ চুক্তিপূরণ করে ফেলতে পারেন। মনে রাখবেন, কোন স্যুট আদৌ না ডেকে বিপক্ষ নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করলে তাঁদের একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য মাইনর স্যুট থাকাই সম্ভব।

আবার আপনার ডাকা-স্যুটে বিপক্ষের যে ক-খানা আটক থাকবে তার চেয়ে বেশি বার পিট ধরবার মতো বড়ো তাস আপনার হাতে না থাকলে নো-ট্রাম্প চুক্তিতে ডাবল দেয়া উচিত নয়, বিশেষ করে আপনার ডাকা-স্যুটটিতে বেশ কয়েকটি পিট পাবার ওপর যদি ডাউন পাওয়া নির্ভর করে।

হয়তো কোন নির্দিষ্ট স্যুট প্রথমে খেলা হলে বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে ভালো ডাউন আদায় করা যেতে পারে, কিন্তু সেই স্যুটটি প্রথমে খেলা না হলে ডাউন না-ও হতে পারে। সে-অবস্থায় যদি নিজেই লীড দেয়ার সুযোগ না পান তবে ডাবল না দেয়াই উচিত। কারণ পার্টনার যে সেই স্যুটটি খেলবেনই তার নিশ্চয়তা কোথায়? অবশ্য স্যুটটি আপনি ডেকে থাকলে অন্য কথা। কারণ তখন আপনার ডাকা-স্যুটটি পার্টনার খেলবেনই।

। পার্টনারের ডাবলের পর ।

আপনি ডাক শুরু করার পর কোন স্যুটে বিপক্ষের দুই-এর ডাকে পার্টনার ডাবল দিলেই যে সবসময়ই আপনাকে ডাবল মেনে নিতে হবে তা ঠিক নয়। আপনার হাতের তাস যদি কমবেশি সুষমভাবে ভেঙে থাকে আর বিপক্ষের রঙ-এর তাস যদি কমপক্ষে দু-খানা পেয়ে থাকেন, তবে ডাবল অবশ্যই মেনে নেবেন। দু-খানা রঙ-এর তাস থাকায় সুবিধা এই যে, দু-বার রঙ খেলে বিপক্ষকে তুরুপ করে পিট বাড়াতে বাধা দিতে পারছেন। কিন্তু বিপক্ষের রঙ-এ ছুট বা একক-তাস থাকলে অত কমের ঘরের চুক্তিতে ডাবলে সন্তুষ্ট থাকবেন কিনা তা ভেবে দেখতে হবে। তখন আপনার আবার ডাকাই উচিত। কারণ হয়তো ডাউন না মিলতেও পারে; অপরপক্ষে আপনাদের একটা পুরো-গেমও হওয়া সম্ভব।

যাই হোক, নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে আপনাকে আবার ডাকতেই হবে, কারন হয়তো তখন ডাউন মিলবে না, বা মিললেও এক-আধটার বেশি হবে না; অপরপক্ষে আপনাদের পুরো-গেমের ষোলো আনা সম্ভাবনা।

॥ এক ॥ যদি বিশেষ ধরনের বিন্যাসের জন্যে আপনি কম ট্রিক ও ফোঁটায় ডাক শুরু করে থাকেন। যেমন, দু-রঙা তাস। সে-অবস্থায় দ্বিতীয় স্যুটটি ডেকে যে কোনো স্যুটে পার্টনারের অগ্রাধিকার আদায় করবেন।

॥ দুই ॥ একটু জোরালো হাতে আপনি যদি বেশ লম্বা কোন মেজর স্যুট ডেকে থাকেন। কারণ বিপক্ষের চুক্তির বিরুদ্ধে আপনার স্যুটটিতে বিশেষ পিট পাওয়া যাবে না। তখন আপনার স্যুটটি আবার ডাকবেন।

॥ তিন ॥ একটু জোরালো হাতে আপনি যদি দুর্ভেদ্য ও লম্বা কোন মাইনর স্যুট ডেকে থাকেন। সে-ক্ষেত্রে পার্টনারের ডাবলের পর আপনি তিনটে নো-ট্রাম্প বলবেন।

ধরুন, আপনার গোড়ার ডাকের পর বিপক্ষের দুটো চিড়িতনে আপনার পার্টনার ডাবল দিয়েছেন। তিনি হয়তো পেয়েছেন : ♠AQ10, ♡87, ◇KJ4, ♣J9852 আর আপনার আছে :

১।	২।	৩।
♠KJ082	♠K7	♠K9
♡KQ1096	♡AKQ652	♡AJ105
◇86	◇Q865	◇AQ10987
♣4	♣3	♣10

প্রথম হাতে গোড়ায় হরতন ডেকে থাকলে এবার দুটো ইস্কাপন বলে পার্টনারকে ইস্কাপনে গেমের চুক্তি করতে বাধ্য করবেন। দ্বিতীয় হাতে একদম চারটে হরতন ডাকবেন। তৃতীয় হাতে আপনাকে বলতে হবে তিনটে নো-ট্রাম্প।

অবশ্য বিপক্ষের তিন বা চার-এর রক্ষণাত্মক ডাকে পার্টনার ডাবল দিলে, তাঁদের রঙ-এ ছুট বা একক-তাস থাকলেও আপনাকে ডাবল মেনে নিতে হবে। তখন বুঝতে হবে যে, রঙ-এর বেশ কিছু তাস আপনার পার্টনার পেয়েছেন আর ভালো খেসারতও আদায় করা যাবে।

। কখন রি-ডাবল।

আপনাদের চুক্তিতে বিপক্ষ ডাবল দিলে চুক্তিপূরণ করতে সমর্থ বলে আপনি যদি নিশ্চিত হন, তবে অনায়াসে রি-ডাবল করতে পারবেন।

স্লামের বা গেমের ডাকে রি-ডাবল দিয়ে চুক্তিপূরণ করতে পারলে গেম-পয়েন্ট আশাতীতভাবে বেড়ে যায়। কিন্তু এক-এর বা দুই-এর

চুক্তিতে রি-ডাবলের খেলায় লাভের অংক বড়ো হয় না, যদিও ঝুঁকি দুটোতেই সমান। রি-ডাবলের পর চুক্তিপূরণে অসমর্থ হলে খেসারতের পরিমাণও দ্বিগুণের জায়গায় চতুর্গুণ হয়। তখন ভেদ্য (ভালনারেবল) হলে অবস্থা আরও শোচনীয় হয়ে পড়ে। দুটো ইস্কাপনের চুক্তিতে দুটো কমতি হলে বিপক্ষ যত পয়েন্ট পাবেন, ছ-টা ইস্কাপনের চুক্তিতে দুটো কমতি হলে বিপক্ষ ঠিক তত পয়েন্টই পাবেন। কিন্তু দুটো ইস্কাপনের রি-ডাবলের খেলায় আর ছ-টা ইস্কাপনের রি-ডাবলের খেলায় গেম-পয়েন্টের পার্থক্য কত হিসেব করে দেখুন।

কম লাভের জন্যে বেশি ঝুঁকি নেয়া হয় বলে এক-এর বা দুই-এর ডাকে রি-ডাবল না করাই উচিত। আবার ভেদ্য অবস্থায় খুব ভেবেচিন্তে রি-ডাবল করতে হয়। তখন বাড়তি-পিট পাবার সম্ভাবনা না থাকলে রি-ডাবল না করাই উচিত। অভেদ্য অবস্থায় অবশ্য এতটা কড়াকড়ি নেই।

রি-ডাবল করলে ভয় পেয়ে বা নিজের ভুল ধরতে পেরে অনেক সময় নিজেদের স্যুট ডেকে বিপক্ষ পালিয়ে যেতে চেষ্টা করেন। ফলে রি-ডাবল দিয়ে অনেক সময় রি-ডাবলদাতাকে ঠকতে হয়। কারণ একটা নিশ্চিত গেম থেকে তিনি বঞ্চিত হন আর হয়তো বিপক্ষের পরের ডাকে তিনি ডাবলও দিতে পারেন না। কাজেই, চুক্তিপূরণ করতে পারবেন নিশ্চিত জেনেও অনেক সময় রি-ডাবল না দিয়ে, 'কথাটি নাহি বলে' হাঁদা গঙ্গারামের মতো চুপ করে যাওয়াই বুদ্ধিমানের কাজ। ধরুন, আপনার বাঁ-হাতের একটা ইস্কাপন ডাকের পর আপনার ডান-হাত তিনটে ইস্কাপন বলেছেন আর আপনি পেয়েছেন :

♠5, ♡AKQJ109543. ◇6, ♣A4

ধরুন, এই হাতে আপনি এখন চারটে হরতন বলায় আপনার বাঁ-হাত ডাবল ছিলেন। এই তাসে একাই চারটে হরতনের খেলা করতে পারবেন জেনেও আপনি রি-ডাবল করতে পারেন না। কারণ, রি-ডাবলের পর ওঁরা চারটে ইস্কাপন বললে আপনি কী করবেন? আপনার পাঁচটা হরতনের খেলা হতেই পারে না, কিন্তু ওঁরা হয়তো চার-পাঁচটা ইস্কাপনের খেলা অনায়াসে করতে পারবেন।

। লীড-দেখানো ডাবল ।

প্রথমেই কোন্ স্যুটটি লীড দেবেন পার্টনারকে সে-খবর জানানোর জন্যে অনেক সময় ডাবল দেয়া হয়। তাকে কোনমতেই সংকেতী বা পিটুনি-ডাবল বলে ভুল করলে চলবে না। ধরুন, স্লামের চুক্তিতে পৌঁছবার সময় পার্টনারের ক-টা টেক্কা আছে সে-খবর জানার জন্যে ব্লাকউড প্রথায় বিপক্ষের একজন বললেন, 'চারটে নো-ট্রাম্প'। তাঁর পার্টনার তখন পাঁচটা রুইতন ডেকে একটা টেক্কার অস্তিত্ব প্রকাশ করতেই আপনার পার্টনার ডাবল দিলেন। এই ডাবলের অর্থ, প্রথম সুযোগেই পার্টনার আপনাকে রুইতন খেলতে বলছেন। রুইতন হয়তো তাঁর মোটেই নেই বা AQ10, KQ10 প্রভৃতি ধরনের আছে। এই ভাবের ডাবলকে লীড-দেখানো (লীড ইনভাইটিং বা লীড ডাইরেকটিং) ডাবল বলা হয়।

বিপক্ষের ডাকের ফাঁকে পার্টনার কোন স্যুট ডাকলে সেই স্যুটে সমর্থন না জানিয়েও বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে ডাবল দিয়ে পার্টনারকে জানানো যায় যে, তাঁর ডাকা-স্যুটটিতে ডাবলদাতার অন্তত একখানা বড়ো অনার্স আছে। এও এক প্রকার লীড-দেখানো ডাবল। শুরু থেকেই চুপ করে থাকার পর হঠাৎ এইভাবে কেউ ডাবল দিলে ডাবলদাতার পার্টনারকে তাঁর নিজের ডাকা স্যুটটিই লীড দিতে হয়—স্যুটটি দুর্বল হলেও। নীচের ডাকগুলো লক্ষ্য করুন :

১।

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
১ ◇	১ ♡	১ ♠	পাস
৩ নো-ট্রা	পাস	পাস	ডাবল

২।

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
১ ♣	পাস	১ ◇	১ ♡
২ ◇	পাস	২নো-ট্রা	পাস
৩নো-ট্রা	ডাবল		

উভয় বাঁটে ওয়েষ্টের ডাবল থেকে বুঝতে হবে যে, হরতনের একখানা বড়ো অনার্স তাঁর আছেই; তাঁর হাতখানা মোটামুটি এই ধরনের : ♠KJ5, ♡A84, ◇Q1076, ♣1083. ইষ্টকে এখন হরতনই লীড দিতে হবে।

বিপক্ষকে ফাঁদে ফেলবার জন্যে সমর্থনযোগ্য তাস থাকা সত্ত্বেও ওয়েষ্ট চুপ করে ছিলেন। এখন বাগে পেয়ে ডাবল দিয়েছেন তিনি। পালামতো তাঁর এইভাবে পাস দেয়াকে 'ট্রাপ পাস' (ফাঁদে-ফেলা পাস) বলে।

আবার নিজে কোন স্যুট না ডেকেও বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে ডাবল দিয়ে সময়-সময় পার্টনারকে জানানো হয় যে, ডাবলদাতার এমন একটা জোরালো স্যুট আছে যা প্রথম সুযোগে খেললে বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব, অন্যথায় নয়। ডাবলদাতার সেই সম্ভাব্য স্যুটটি কী হতে পারে, লীড দেয়ার আগে পার্টনারকে তা ভেবে বার করতে হবে। 'প্রতিরোধকারীর খেলা' অধ্যায়ে এ-সম্বন্ধে বিস্তৃত আলোচনা করা হয়েছে।

কোন স্যুটে ছুট (ভয়েড) হলে আর বিপক্ষের স্লামের চুক্তিতে সেই স্যুটটি লীড হলে তুরুপ করে অনেক সময় বিপক্ষের নিশ্চিত স্লাম নষ্ট করে দেয় যায়। সে অবস্থায় ডাবল দিয়ে পার্টনারকে সেই স্যুটটি লীড দিতে বলা হয়। তখন দু-পক্ষের ডাক পর্যালোচনা করে ও নিজের হাত দেখে সেই সম্ভাব্য স্যুটটি পার্টনারকে খুঁজে বার করতে হয় এবং সেইটে লীড দিতে হয়। বলা বাহুল্য, অন্য ভাবের লীড দিয়ে স্লাম নষ্ট করা সম্ভব নয় বলে ডাবল দিয়ে এই ধরনের অস্বাভাবিক লীড দিতে বলা হয়। মনে রাখবেন, সেই স্যুটটি সাধারণত প্রতিরোধকারীদের ডাকা কোন স্যুট নয়।

। ব্রিজে মনস্তত্ত্ব।

মানবমনের ও মানবপ্রকৃতির সম্যক বিচার-বিশ্লেষণ করতে পারলে, অর্থাৎ তাদের মনের অবস্থা ও ভাবগতি ঠিক-ঠিক ধরতে পারলে জীবনে কৃতকার্যতা লাভ করা সহজ হয়। এই মনঃসমীক্ষণ (সাইকো-অ্যানালিসিস্) ব্রিজেও অপরিহার্য। উঁচুদরের ব্রিজ-খেলোয়াড় হতে গেলে তাই ভালো মনস্তত্ত্ববিদও হতে হবে। প্রতিপক্ষের প্রতিটি চালের উদ্দেশ্য আঁচ করতে পারলেই তো উল্‌টো চাল দিয়ে তাঁদের মাত করা সম্ভব। পালামতো ডাকা, পাস-দেয়া বা ডাবল রি-ডাবল করাই ব্রিজের সব নয়—তাস ক-খানা খেললেই কর্তব্য শেষ হয় না। নিজেও যেমন খেলবেন বিপক্ষকেও তেমনি খেলাতে হবে। কোন্ অবস্থায় বিপক্ষ কিভাবে এগোচ্ছেন, আপনাদের প্রতিটি কার্য তাঁদের ওপর কি প্রতিক্রিয়া সৃষ্টি করছে—সে-সব লক্ষ্য করেই পরবর্তী ব্যবস্থা অবলম্বন করতে হবে। তাহলে সহজেই তাঁদের ফাঁদে ফেলা যাবে বা তাঁদের ভুল-পথে চালিত করা সম্ভব হবে। কোন অচেনা দলের সংগে কয়েক বাঁট খেললেই তাই বিচক্ষণ খেলোয়াড়েরা তাঁদের হাঁড়ির খবর জানতে পারেন, আর তখন খেলায় জয়লাভ করতে তাঁদের বেগ পেতে হয় না।

ব্রিজের অন্যতম পথিকৃৎ কালবার্টসন খুব ভালো খেলোয়াড় ছিলেন না, কিন্তু একজন বড়ো মনস্তত্ত্ববিদ ছিলেন বলে প্রতিকূল অবস্থাতেও অনুকূল পরিবেশ সৃষ্টি করতে সমর্থ হতেন। তাই প্রায় সব খেলাতেই তাঁর জয়-জয়কার। একদিনের একটা খেলায় তাঁর একটা ছোট্ট ডাবলের কথা মনে পড়ছে। কালবার্টসনের ডান পাশের প্রতিদ্বন্দ্বীর হাতে নো-ট্রাম্প বিন্যাসের তাস না থাকায় পার্টনারের পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর তিনি ছ-টা হরতন ডাকতে বাধ্য হন। এদিকে হরতনে আদৌ সমর্থন না থাকায় পার্টনার তখন ছ-টা নো-ট্রাম্প করেন। তারা তখন ভেদ্য। নিজের হাতের তাস দেখে কালবার্টসন বুঝলেন যে, বিপক্ষের ছ-টা নো-ট্রাম্পের খেলা হবেই, কিন্তু তাঁদের সাতটা হরতনের বা সাতটা নো ট্রাম্পের খেলা হবে না। আবার প্রতিদ্বন্দ্বীদের ডাকের প্রকৃতি থেকেও তিনি নিশ্চিত হলেন যে, ছ-টা নো ট্রাম্প চুক্তিতে ডাবল দিলে তাঁর ডান-হাত কোনমতেই নো-ট্রাম্পে থাকবেন না। তাই সেই 'সাইকোলজিক্যাল মোমেণ্টে' তিনি ছ-টা নো-ট্রাম্পে ডাবল দিলেন। হাতে হাতেই ফল! একটুও ইতস্তত না করে ডান-হাত সংগে-সংগেই সাতটা হরতন ডাকলেন। ফলে এল-এস সহ রাবারের বিরাট পয়েণ্টের পরিবর্তে সেই বাঁটে তাঁদের ২০০ খেসারত দিতে হলো।

সেই বাঁটের ডাকগুলো এখানে তুলে ধরলাম। ঘটনাটি ঘটেছিল কালবার্টসনের খেলোয়াড়-জীবনের প্রথম অংশে। কনট্রাক্ট ব্রিজ তখন সবে গড়ে উঠছে।

সাউথ	ওয়েষ্ট (কালবার্টসন)	ইষ্ট	নর্থ
১ ♡	পাস	৩ নো-ট্রা	পাস
৪ ♡	পাস	৪ নো-ট্রা	পাস
৫ ♡	পাস	৫ নো-ট্রা	পাস
৬ ♡	পাস	৬ নো-ট্রা	পাস
পাস	ডাবল?	পাস	পাস
৭ ♡	ডাবল	সকলে পাস।	

এবার পরের পৃষ্ঠার বাঁটটি ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন। নর্থ-সাউথ ভেদ্য এবং উভয় পক্ষের ৬০-এর আংশিক-গেম। নর্থ বাঁটিয়ে।

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
(মুখার্জী)	(ভৌমিক)	(রায়)	(মল্লিক)
পাস	পাস	১ ♡	২ ♣
২ ♡	২♠	পাস	পাস
৩ ♡	ডাবল (?)	পাস (?)	৩ ♠
পাস	সকলে পাস।		

নর্থের তিনটে হরতন ডাকে ইষ্টের ডাবলটি এখানে আলোচনার বিষয়। নিজের হাত দেখে আর ডাকের ভঙ্গি থেকে ইষ্ট বুঝলেন যে, তিনটে কেন, চারটে হরতনের খেলাও নর্থ-সাউথের হয়ে যাবে। কিন্তু ডাবলে ঘাবড়ে গিয়ে তাঁরা হয়তো চুপ করতে পারেন, তাই এই ডাবল। ডাবলের অর্থ কিন্তু ওয়েষ্ট ধরতে পারলেন। যে পার্টনার গোড়ায় পাস দিয়েছিলেন তাঁর ডাবলে যে এখানে ডাউন হতে পারে না তা বুঝতে পেরে ওয়েষ্ট পালামতো তিনটে ইস্কাপন ডাকলেন। কিন্তু হতভম্ব নর্থ-সাউথ আর চারটে হরতন ডাকতে পারলেন না, বা তিনটে ইস্কাপনে ডাবলও দিতে সাহস পেলেন না। ইষ্ট যে মনঃসমীক্ষণে সুপণ্ডিত তা তাঁর এই ছোট্ট ডাবলটিই প্রমাণ করছে।

অনেক সময় দেখা যায়, বিপক্ষের দু-জন দুটো আলাদা স্যুট ডেকেই চলেছেন আর পরস্পরের স্যুটে তাঁদের সমর্থনের তাস নেই। তখন তাঁরা নিজের স্যুটটিই আঁকড়ে থাকতে চান। ফলে ডাকের মাত্রা প্রায়ই বিপদ-সীমা অতিক্রম করে যায়। এই সুযোগ গ্রহণ করে ডাবল দিতে পারলে তাঁদের কাছ থেকে ভালো খেসারত আদায় করা যায়। কাজেই সে-সুযোগের সদ্ব্যবহার করতেই হবে।

একাদশ অধ্যায় | ঘোষকের খেলা

আপনার ডাক টিকে আছে। আপনি এখন ঘোষক। আপনার বাঁ-হাত লীড দিয়েছেন আর আপনার পার্টনারের তাস টেবিলে বিছিয়ে দেখা হয়েছে। এখন চুক্তিমতো খেলা করতে হবে আপনাকে। আপনি কীভাবে খেলা শুরু করবেন ?

আপনার প্রথম কাজ হবে আপনাদের দু-হাতের তাস ভালো করে পরীক্ষা করা ও মিলিয়ে দেখা। প্রায়ই দেখতে পাবেন তাসগুলো সোজাসুজি খেললে দু-একটা কমতি হচ্ছেই।

এখন রঙ-এর চুক্তি হয়ে থাকলে দু-হাতে মোট ক-খানা হার-এর তাস আছে, অর্থাৎ সোজাসুজি খেললে ক-পিট হারাচ্ছেন গুণে ফেলুন। তারপর কীভাবে হার-এর সংখ্যা কমানো যায় ভেবে দেখুন। 'ফিনেস' নিয়ে, নীচের হাতে তুরুপ করে, উপরে-নীচে তুরুপ করে (ক্রস-ট্রাম্প করে) বা অন্য এক স্যুটের তাস মুক্ত (ফ্রি) করে তাতে পাশিয়ে হার-এর পিটের সংখ্যা কমানো যায়।

নো-ট্রাম্প চুক্তি হলে এর ঠিক উল্‌টোভাবে দেখতে হবে। তখন সরাসরি ক-টা পিট পাচ্ছেন গুণে ফেলুন, আর কী করে পিটের সংখ্যা বাড়ানো যায় চিন্তা করুন।

আবার স্লামের চুক্তিতে (রঙ-এ বা নো-ট্রাম্পে যাতেই হোক না কেন) মোট ক-পিট পাওয়া যাচ্ছে দেখুন। তারপর কীভাবে খেললে বারোটি বা তেরোটি পিট পাওয়া যায় চিন্তা করুন।

মনে মনে একটা পরিকল্পনা রচনা করে সেই অনুসারে খেলা শুরু করুন। মাঝপথে কোন বাধা দেখা দিলে আবার ভেবে অন্যপথ ধরুন।

। ফিনেস ।

'ফিনেস' কি জানবার আগে নীচের বাঁট দুটোর তাসগুলো দেখুন। মনে করুন, আপনি এখানে নর্থ এবং আপনিই ঘোষক।

১। North: ◇ 43; West: ◇ 98; East: ◇ K7; South: ◇ AQ

২। North: ◇ 43; West: ◇ 86; East: ◇ AQ; South: ◇ K7

প্রথম বাঁটে ডামিতে টেক্কা-বিবি আছে আর আপনার বাঁ-হাতে সাহেব আছে। এখন ডামি থেকে টেক্কা খেললে এই তাসে দু-পিট পাবেন না, কিন্তু একটু ফিকির করে খেললে ডামির টেক্কা-বিবিতে দু পিট পেয়ে যাবেন। প্রথমে আপনার হাত (নর্থ) থেকে ছোট্ট রুইতন খেলুন। তখন ইষ্ট সাহেব দিলে ডামির টেক্কায় পিট নিন আর উনি সাহেব না দিলে বিবি দিয়ে ধরুন। তাহলে টেক্কা-বিবিতে দু-পিট পাচ্ছেন।

দ্বিতীয় বাঁটে ডামিতে সাহেব আর আপনার বাঁ-হাতে টেক্কা-বিবি আছে। এখন কীভাবে খেললে ডামির সাহেবে পিট পাওয়া যাবে? এ-অবস্থায় ডামি থেকে রুইতন খেললে ইষ্ট টেক্কা-বিবি দিয়ে দু-পিট নেবেন আর ডামির সাহেবে পিট হবে না। কিন্তু আপনার হাত থেকে রুইতন খেললে ডামির সাহেবে অনায়াসে এক পিট পেয়ে যাবেন। কারণ, ইষ্ট টেক্কা খেললে পরের পিট আপনার আর বিবি খেললে প্রথম পিট আপনি পাবেন।

এইভাবে কৌশল করে খেলাকে, অর্থাৎ বিপক্ষের হাতে বড়ো তাস থাকা সত্ত্বেও নিজের ছোটো তাসে পিট পাওয়া বা বড়ো তাসখানাকে নিজের অধিকতর বড়ো তাস দিয়ে পাকড়ানোর ফিকিরকে 'ফিনেস' নিয়ে খেলা বলে।

প্রথম উদাহরণের বেলায় রুইতনের সাহেব আর দ্বিতীয় ক্ষেত্রে রুইতনের টেক্কা-বিবি ওয়েষ্টের থাকলে ফিনেস টিকতো না। সেটি আপনার দুর্ভাগ্য। সে যাই হোক, বর্তমান অবস্থায় ফিনেস না নিয়ে ডামি থেকে রুইতন খেললে প্রথম ক্ষেত্রে টেক্কা-বিবিতে দু-পিট পেতেন না আর দ্বিতীয় ক্ষেত্রে সাহেবে পিট মিলতো না। আপনি যে তাসখানার অবস্থিতি নিয়ে মাথা ঘামাচ্ছেন তা কোন্ হাতে আছে সহজে বুঝা যায় না। তাই অনেক সময় অনুমানের ওপর নির্ভর করেই খেলতে হয়। ঠিকমতো লাগলে আপনাব জিত, না লাগলে হার; কিন্তু আবোল-তাবোল খেললে হার হবেই। অবশ্য বিপক্ষের কেউ রক্ষণাত্মক ডাক দিয়ে থাকলে বা ডাবল দিলে, কোন্ হাতে বড়ো তাসগুলো আছে, যা আপনার শিরঃপীড়ার কারণ, অনেকটা ধরা যায়। কিন্তু তাঁরা মুখ না খুললে একটু মুশকিলে পড়তেই হয়। তখন আন্দাজে খেলা ছাড়া উপায় থাকে না। কিন্তু ফিনেস নেয়ার ক্ষেত্রে ফিনেস নিতে হয়, যদি ঠিকমতো লেগে যায় এই ভরসায়। এবার নীচের বাঁট দুটো দেখুন:

১।

	♣432	
♣Q87	N / W E / S	♣K65
	♣AJ10	

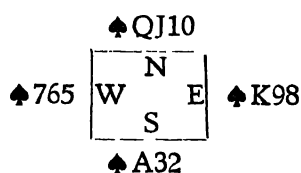
২।

	♣432	
♣876	N / W E / S	♣KQ5
	♣AJ10	

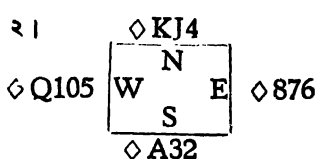
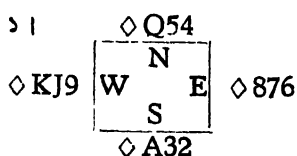
প্রথম বাঁটে চিড়িতনের AJ10 আছে ডামিতে আর সাহেব ও বিবি বিপক্ষের দু-হাতে আত্মগোপন করে আছে। সাহেব-বিবির একটাকে টেক্কা দিয়ে ধরতে না পারলে ডামিব এই তাসে দু-পিট করা যাবে না। তাদের একটাকে ধরতে হলে একটু কৌশল করে খেলতে হবে। এখন আপনার ওপরের হাত থেকে ছোট্ট চিড়িতন খেলুন আর ইষ্ট সাহেব না দিলে ডামি থেকে দশখানা দিন। ফলে ওয়েষ্ট বিবিতে পিট পাচ্ছেন। পরে অন্য সুটের খেলায় ওপরের হাতে পিট পেলে ওপব থেকে আবাব চিড়িতন খেলুন। এবারও ইষ্ট সাহেব না দিলে ডামির গোলামে পিট

পাবেন। তারপর টেক্কার পিট পাবেনই। লক্ষ্য করুন, আগেভাগে ডামির টেক্কাটি খেলে নিলে আপনার দু-পিট মিলতো না।

দ্বিতীয় বাঁটে সাহেব ও বিবি দুটোই ইষ্টের আছে। এখানেও আগের মতো ওপর থেকে চিড়িতন খেলতে হবে আর সাহেব-বিবির একটা দেখলেই টেক্কা দিতে হবে। তাহলে ডামির তাসে দু-পিট মিলবে।

সাহেব-বিবির দুটোই ওয়েষ্ট পেলে কোন বাঁটেই তাদের একটাকে পাকড়ানো সম্ভব হতো না আর আপনাদের দু-পিট মিলতো না। অবশ্য ওয়েষ্ট নিজেই সাহেব-বিবির একটা খেলে সেধে ধরা দিলে দু-পিট হতো। এখন নীচের বাঁটের তাসগুলো দেখুন :

এখানে কীভাবে ইষ্টের সাহেবটি পাকড়ানো যায় দেখুন। প্রথমে আপনার হাত থেকে বিবি খেলুন, আর উনি সাহেব দিলে টেক্কা দিয়ে ধরুন। পরে গোলাম ও দশ-এ পিট পাবেন। কিন্তু উনি সাহেব না দিলে বিবিতে পিট মিলবে। পিট পেয়েই, পরেরবার গোলাম খেলবেন। সে-বারেও সাহেব না দিলে গোলামে পিট পাবেন, আর শেষবারে টেক্কার পিট পাবেনই। এরকম তাসে খেলবার সময় বিপক্ষ সাহেব দিলেই টেক্কা দিতে হবে, নইলে নয়। এবার নীচের বাঁট দুটো দেখুন :

১। North ◇Q54; West ◇KJ9; East ◇876; South ◇A32

২। North ◇KJ4; West ◇Q105; East ◇876; South ◇A32

কীভাবে খেললে প্রথম বাঁটে দু-পিট করা যাবে দেখুন। প্রথমে সাউথ থেকে টেক্কার পিট নিন ও পরে দুরিখানা খেলুন। তাহলে দ্বিতীয়বারে ওয়েষ্ট সাহেবে পিট পাচ্ছেন আর তৃতীয়বারে বিবির পিট

আপনিই পাবেন। সাহেবটি ইষ্টের থাকলে অবশ্য আপনি বিবি দিয়ে পিট পেতেন না। সেটিও আপনার দুর্ভাগ্য।

দ্বিতীয় বাঁটে একটু বুদ্ধি খাটিয়ে খেললে ওয়েষ্টের হাতের বিবি সহজেই ধরা যাবে। সাউথ থেকে ছুরিখানা খেলুন। ওয়েষ্ট তখন বিবি দিলে সাহেবে পিট পাবেন আর বিবি না দিলে গোলামে পিট মিলবে। তাহলে গোলামে এক পিট ও টেক্কা-সাহেবে দু-পিট পেয়ে যাচ্ছেন।

ব্রিজ-খেলায় এমন হাত প্রায়ই পাবেন না যেখানে এক-আধবার ফিনেস নিতে হবে না। কাজেই কোন্ হাতে কীভাবে ফিনেস নিতে হয় তা সকলের জানা দরকার। এখানে কয়েকটি সাধারণ ফিনেসের কৌশল দেখানো হয়েছে। এগুলো প্রায়ই নিতে হয়। অধ্যায়টির শেষের দিকের উদাহরণগুলিতে ও ষোড়শ অধ্যায়েও কয়েকটি দেখানো হয়েছে। কিছুদিন ব্রিজ খেললে ফিনেস নেয়ার কৌশল আয়ত্ত করা যাবে। মনে রাখবেন, যে-হাতে ফিনেস নিতে হবে তার বিপরীত হাত থেকেই স্যুটটির খেলা শুরু করতে হয়।*

হাতে AQ10 থাকলে কীভাবে ফিনেস নিতে হয় তা নিয়ে অনেকে ধাঁধায় পড়েন। কোন হাতে AQ10 আর বিপক্ষ-শিবিরে KJ9 থাকলে প্রথমে দশ-এ ফিনেস নেয়াই উচিত। তখন হাতখানার ডাইনে KJ9 থাকলে বিপক্ষকে এক পিটও না দিয়ে পারা যায়, কিন্তু প্রথমে বিবিতে ফিনেস নিলে পরে এক পিট হারাতে হয়। AQ10 হাতের বাঁ দিকে KJ9 থাকলেও প্রথমে দশ এ ফিনেস নিলে ক্ষতি হয় না, কারণ তখন যেভাবেই খেলা হোক না কেন, ফিনেস টিকে না। আবার বিপক্ষের দু-হাতে K ও J থাকলেও প্রথমে দশ-এ ফিনেস নিলে লোকসান হয় না, কারণ তখন যেভাবেই খেলুন না কেন তাঁরা এক পিট পাবেনই। অধ্যায়টির শেষের দিকে ৩ নম্বর খেলাটি দেখুন।

প্রায় প্রতিটি ব্রিজের আসরে ঘোষককে AQ10 নিয়ে সমস্যায় পড়তে হয়। পাঠক উপরোক্ত নির্দেশ অনুসরণ করলে লাভবান হবেন।

---

* দুটো স্যুটে ফিনেস নেয়ার মতো তাস থাকলে কোন্‌টায় ফিনেস নিতে হবে বা কোন্‌টায় আগে নেয়া উচিত তা খেলার গতি ও তাসের বিন্যাসের ওপর নির্ভর করে। এই অধ্যায়ের ২১ নম্বর ও ষোড়শ অধ্যায়ের ২১ নম্বর খেলা দেখুন।

। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে খেলা ।

সরাসরি পাবার মতো পিটগুলো সোজাসুজি খেলে নিলে নো-ট্রাম্পে চুক্তিপূরণ করা প্রায়ই সম্ভব হয় না। তাই তখন একটা বা দুটো স্যুট তৈরী করে পিট বাড়াতে হয়। বিপক্ষের টেক্‌কা বা সাহেব এমন কি বিবিও তাড়িয়ে দিয়ে তখন কোন স্যুট তৈরী করতে হয়। দু-একখানা অনার্স বাদে অন্য অনার্সসহ ভাঙন-ধরা লম্বা স্যুট প্রায়ই পাওয়া যায়। সেই লম্বা স্যুটটি বা দুটো স্যুট থাকলে তার একটি বা দুটোই তৈরী করে তখন পিট বাড়াবার ব্যবস্থা করতে হবে। তবে তখন সাবধান হতে হবে, বিপক্ষের কোন হাতে যদি এর মধ্যে কোন স্যুট তৈরী হয়ে গিয়ে থাকে, তবে নিজের স্যুটটি তৈরী করতে গিয়ে বা ফিনেস নিয়ে কোন স্যুটে দু-এক পিট বাড়াতে গিয়ে সেই হাতে যেন পিট পেয়ে না যান। ধরুন, বাঁ দিকে ইষ্টের হাতে খান-কয়েক ইস্কাপন তৈরী হয়ে আছে আর পিট ধরতে পারলে ইস্কাপন খেলে তিনি আপনার চুক্তি পণ্ড করে ছাড়বেন। সে অবস্থায় আপনাকে এমনভাবে খেলতে হবে বা ফিনেস নিতে হবে যাতে ইষ্ট পিট ধরতে না পারেন। মনে করুন, তখন আপনাদের দু-হাতে রুইতন এইভাবে রয়েছে আর ফিনেস নিয়ে আপনি রুইতনে পিট বাড়াতে চাইছেন :

◊ A1094 | N S | ◊ KJ87

রুইতনের বিবি কোন্ হাতে আছে তা আপনি জানেন না। ইষ্টের খান-কয়েক ইস্কাপন তৈরী হয়ে থাকলে এখানে নর্থ থেকে ছোট্ট রুইতন খেলে সাউথের গোলামে ফিনেস নিতে হবে। ফিনেস না টিকলে ওয়েষ্ট পিট পাবেন। তাতে কোন ক্ষতি হবে না। কিন্তু সাউথ থেকে ছোট্ট রুইতন খেলে নর্থের দশ-এ ফিনেস নিলে আর ফিনেস না টিকলে ইষ্ট পিট পাবেন। তখন ইস্কাপনের তৈরী পিটগুলো নিয়ে তিনি গেম নষ্ট করে দেবেন। তাই যদি বোঝেন যে, কোন নির্দিষ্ট হাতে পিট পেলে আপনার অসুবিধা হবে, তবে এমনভাবে ফিনেস নেবেন যাতে ফিনেস না টিকলেও সে-হাতে পিট ধরতে সমর্থ না হয়।

বিপক্ষের লীড-দেয়া স্যুটে ঘোষকের বা তাঁর পার্টনারের Axx-ধরনের মাত্র একখানা আটক থাকলে সংগে-সংগেই পিট না ধরে তৃতীয়বারে ধরতে হয়। কারণ পাঁচ-তাসের কোন স্যুট থেকে লীড হয়ে থাকলে এর মধ্যে

লীডদাতার পার্টনারের হাতে স্যুটটির তাস সাধারণত ফুরিয়ে যায়। ফলে তাঁর দিকে পরে নির্ভয়ে ফিনেস নেয়া যায়। চার-তাসের স্যুট থেকে লীড হয়ে থাকলে অবশ্য ভয়ের কিছুই থাকে না। কারণ তখন স্যুটটিতে বিপক্ষ মাত্র তিন পিট পান। এই প্রসংগে এই অধ্যায়ের ২০, ২১ ও ২২ নম্বর খেলা দেখুন।

আবার ঘোষকের হাতে লীড-দেয়া স্যুটের AKx থাকলে বা ঘোষকদের দু-হাতে স্যুটটির Axx ও Kxx ধরনের তাস থাকলে লীড দেয়ার সংগে-সংগেই পিট না ধরাই ভালো। তাতে সুবিধা এই যে, স্যুটটির তাস লীডদাতার পার্টনারের মাত্র দু-খানা থাকলে, পরে অন্য স্যুটে পিট ধরে তিনি লীড-দেয়া স্যুটটি আর খেলতে পারেন না। কিন্তু প্রথমবারে পিট ধরে তাঁর দিকে ফিনেস নিলে আর ফিনেস না টিকলে তিনি তাঁর দ্বিতীয় তাসখানা খেলার সুযোগ পেয়ে যান। তাই দু-খানা আটক আছে বলেই যে প্রথমবার পিট ধরা যাবে তা ঠিক নয়। এই অধ্যায়ের ১৭ নম্বর খেলাটি দেখুন।

। রঙ-এর চুক্তিতে খেলা ।

রঙ-এর চুক্তিতে প্রথমেই রঙ খেলাই নিয়ম। কিন্তু কতকগুলি ক্ষেত্রে গোড়ায় রঙ খেলা চলে না। যদি দেখেন ডামির রঙ দিয়ে তুরুপ করে বা দু-হাতে উপরে-নীচে তুরুপ করে পিট বাড়ানো দরকার, তবে রঙ-এর খেলা মুলতুবী রাখতেই হবে। এই অধ্যায়ের ৯ নম্বর খেলাটি দেখুন।

আবার এমনও হতে পারে যে, কেবল রঙ-এর মাত্র একখানা তাসের মারফত ডামিতে মাত্র একবার ঢোকা যাবে, অন্য কোন স্যুটের মারফত ঢোকা যাবে না, আর কোন এক স্যুটের টেক্কা বা সাহেব, যা বিপক্ষ পেয়েছেন, তাড়িয়ে দিয়ে ডামিতে ঢুকলে সুবিধা হবে। সে-অবস্থায় রঙ-এর খেলা মুলতুবী রেখে আগে সেই স্যুটটি খেলতে হবে। এইভাবে খেলে বিপক্ষের টেক্কা বা সাহেবটি তাড়িয়ে দিয়ে পরে রঙ খেলবেন। ধরুন, আপনি চারটে হরতন ডেকেছেন আর আপনাদের দু-হাতে আছে :

আপনি এখানে নর্থ। মনে করুন, বিপক্ষ চিড়িতনের সাহেব লীড দিয়েছেন আর আপনি টেক্কা দিয়ে পিট ধরেছেন। আপনার ইস্কাপনে দু-খানা, রুইতনে একখানা আর চিড়িতনে দু-খানা হার-এর তাস আছে। এখন বিপক্ষের রুইতনের টেক্কা তাড়িয়ে দিতে পারলে ডামিতে তিনখানা রুইতন তৈরী হবে। তাতে কয়েকখানা হার-এর তাস অনায়াসে পাশিয়ে যেতে পারবেন। কিন্তু চিড়িতনের টেক্কায় পিট ধরেই দু-তিন চক্কর রঙ খেলে নিলে পরে ডামিতে ঢুকবেন কি উপায়ে? তাই এখানে রঙ-এর খেলা মুলতুবী রেখে আগে রুইতন খেলে বিপক্ষের টেক্কাটি তাড়াতেই হবে। তাহলে তিনখানা রুইতন মুক্ত (ফ্রি) হবে। রুইতনের টেক্কায় পিট ধরে বিপক্ষ স্বভাবত চিড়িতনের দু-পিট নেবেন। তারপর তাঁরা যখন ইস্কাপন খেলবেন তখন টেক্কা দিয়ে ধরে রঙ-এর খেলা শুরু করবেন। প্রথমবার রঙ-এর সাহেব খেলবেন। পরেরবার ছোটো রঙ খেলে টেক্কার মারফত ডামিতে ঢুকে মুক্ত রুইতনে ইস্কাপনের হার-এর তাস দু-খানা পাশিয়ে যাবেন। তাহলে চারটে হরতনের খেলা হবে।

এবারে নীচের বাঁট দুটো দেখুন। দুটো-বাঁটেই আপনি (নর্থ) চারটে হরতন ডেকেছেন আর বিপক্ষ চিড়িতনের সাহেব খেলেছেন।

১।

N		S
♠A32	N S	♠7654
♡KQJ876		♡A5
◇K		◇QJ9
♣A83		♣7654

২।

N		S
♠A32	N S	♠7654
♡KQJ876		♡A5
◇A		◇KQ8
♣A83		♣7654

প্রথম বাঁটে রুইতনের টেক্কাটি তাড়াতে পারলে রুইতনের বিবি ও গোলাম মুক্ত হবে ও তাতে ইস্কাপনের হার-এর তাস দু-খানা পাশাতে পারবেন। কাজেই চিড়িতনের টেক্কায় পিট ধরে রঙ না খেলে আগে রুইতনের সাহেব খেলতে হবে আপনাকে।

দ্বিতীয় বাঁটে চিড়িতনের টেক্কায় পিট ধরে প্রথমে রুইতনের টেক্কা খেলে নেবেন। তারপর রঙ খেলে ডামিতে ঢুকে রুইতনের সাহেব ও বিবিতে দু-খানা হার-এর তাস পাশাবেন, দেখবেন পাঁচটার খেলা হয়ে গেছে।

কাজেই ডামিতে রঙ ছাড়া অন্য স্যুটের মারফত ঢোকার উপায় না থাকলে সময় বিশেষে রঙ-এর খেলা স্থগিত রাখতেই হবে।

উপরে-নীচে তুরুপ করে পিট বাড়াতে হলে অনেক রঙ-এর দরকার। তখন নিজে রঙ-খেললে রঙ কমে যায় বলে রঙ খেলা যায় না।

। রঙ খেলার নিয়ম ।

রঙ-এর খেলা কীভাবে শুরু করবেন তাও ভেবে দেখতে হবে। ধরুন ঘোষকের হাতে রঙ-এর AKJ542 আছে আর রঙ-এর বিবি আছে বিপক্ষের হেপাজতে। বিবিকে পাকড়ানোর জন্যে স্বভাবত ফিনেসের প্রশ্ন উঠছে এখানে। কিন্তু ফিনেস নেয়ার আগে টেক্কা-সাহেবের একটা খেলে নিতে অসুবিধা কিসের? এ-অবস্থায় প্রথমে টেক্কা-সাহেবের একখানা খেলে দেখতে হবে বাঁ-হাত থেকে একক বিবি পড়ে কিনা। তা না করে শুরুতেই গোলামে ফিনেস নিলে সে-সুযোগ থেকে বঞ্চিত হতে হয় আর হয়তো বাঁ-হাত একক বিবিতে পিট পেয়ে যান। (ষোড়শ অধ্যায়ে ১৪নং খেলাটি দেখুন।)

রঙ-এর টেক্কা-সাহেব-বিবির দু-খানা নিজেদের এক হাতে আর অপরখানা নিজেদের অন্য হাতে প্রায়ই পাওয়া যায়। সে-অবস্থায় যে-হাতে দু-খানা থাকে আগে সেই হাত থেকে তার একখানা খেলতে হয়। তাহলে বিপক্ষের কোন হাতে চার-তাসে গোলাম থাকলে গোলামটি ধরতে অসুবিধা হয় না। (ষোড়শ অধ্যায়ে ১৬নং খেলাটি দেখুন।)

অনেক সময় আপনি রঙ-এর AKxxx আর ডামি Jxx পাবেন আর বিবিসহ বাকি মাঝারি তাসগুলোর (যথা Q10987) প্রায় সব ক'খানাই বিপক্ষ পেয়ে যাবেন। তাঁদের হাতে Q109 প্রভৃতি চলে গেলে এ-ধরনের বিন্যাসে ফিনেসের প্রশ্ন উঠবেই না। তখন কীভাবে রঙ-এর খেলা শুরু করবেন? মনে রাখবেন, বাকি পাঁচখানা তাস বিপক্ষের দু-হাতে ৩ : ২ হারে যাবার সম্ভাবনা শতকরা ৭০ ভাগ আর তাঁদের কোন হাতে দু-তাসে বিবি থাকার সম্ভাবনা শতকরা ৫০ ভাগ। এরকম পরিস্থিতিতে পর পর টেক্কা ও সাহেব খেলে দেখতে হবে দু-তাসে বিবি ধরা পড়ে কি না।* তা না করে

---

* এ-অবস্থায় ভাগ্যবান খেলোয়াড়েরা শতকরা ৮০ বারই বিপক্ষের হাতের বিধি ধরতে সমর্থ হন বলে শুনেছি।

কেউ কেউ ওপর থেকে ছোটো রঙ খেলে শুরুতেই বিবিতে এক পিট দিয়ে দেন। কোন হাতে যদি তিন-তাসে বিবি থেকেই থাকে তবে বিবির পিট তো তিনি পাবেনই। তবে আগের থেকে সেধে তাকে বিবির পিট দেয়া কেন?

নো-ট্রাম্প চুক্তিতেও এ-ধরনের বিন্যাসে ওপরে দেখানো ভাবে আগে টেক্কা ও সাহেব খেলে দেখতে হবে দু-তাসে বিবি ধরা পড়ে কি না।

লীডযোগ্য ভালো কিছু না থাকলে লীডদাতা প্রায়ই রঙ লীড দেন। কিন্তু রঙ-এ স্বার্থ থাকলে (যেমন, Kx বা Qxx-ধরনের তাস থাকলে) তিনি কখনো রঙ লীড দেবেন না। কাজেই রঙ লীড না দিলে সন্দেহ করতে হবে যে, লীডদাতার হয়তো রঙ-এ স্বার্থ আছে। তাই রঙ খেলা শুরু করার আগে সে-কথা বিবেচনা করে প্রয়োজনমতো ফিনেস নিতে হবে।

| দু-হাতে যাতায়াত |

খেলার শেষের দিকে এক হাত থেকে অন্য হাতে কীভাবে ঢুকতে হবে তা আগে থেকে ভেবে দু-হাত থেকে প্রয়োজনমতো ছোটো বা বড়ো তাস পাশাতে হয়। এই তুচ্ছ ব্যাপারটা অনেকে গোড়া থেকে খেয়াল করেন না বলে পরে মুশকিলে পড়েন।

সেই জন্যে তাস পাশাতে গিয়ে কোন হাত থেকে যদি একখানা বা দু-খানা বড়ো তাসও খোয়াতে হয় তাতে ব্যথা পাবার কিছুই নেই। ধরুন, ঘোষকের ওপরের হাতে রঙ-এর AKJ4 আর ডামিতে Q102 আছে আর বিবি ও দশের মারফত তাঁকে দু-বার ডামিতে ঢুকতে হবে। মনে করুন, ঠিক এই অবস্থায় বিপক্ষ এমন একটা স্যুট খেললেন যে ওপরের হাতে তুরুপ করতে হচ্ছে। স্বভাবত ঘোষক চৌকাখানা দিয়েই তুরুপ করবেন। তাতেই তাঁর ভুল হলো। কারণ ওপরে রইলো AKJ। এরপর কী করে রঙ-এর বিবি ও দশ-এর মারফত দু-বার ডামিতে ঢুকবেন তিনি? তাঁর উচিত ছিল টেক্কা বা সাহেব দিয়েই তুরুপ করা। তাতে তাঁর লোকসান হতো না। অথচ বড়ো তাসের মোহে তিনি একটা প্রকাণ্ড ভুল করে ফেললেন!

কোন স্যুটের বড়ো অনার্সগুলো দু-হাতে বিভক্ত হয়ে গেলে যে-হাতে স্যুটটির তাস কম থাকে সে-হাতের বড়ো অনার্সগুলো আগে খেলে

নেয়াই নিয়ম। কিন্তু যদি দেখেন যে, সে-হাতে পরে ঢোকার দরকার হবে তবে সে-হাতের বড়ো অনার্স আগে খেলা যাবে না।

| স্কুয়িজিং |

অনেক সময় হাতের লম্বা সুটটি বার-বার খেলে বিপক্ষের হাতের অন্য সুটের তাস নিংড়িয়ে নিলে চুক্তিপূরণে সুবিধা হয়। একে 'স্কুয়িজিং (তাস-নিংড়ানো) বলে। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে এইভাবে লম্বা সুটটি খেললে, বিপক্ষের তাস-পাশানো দেখে তাঁরা কোন্ হাতে কী রাখছেন তা ধরা যায় আর যেখানে গেমের সম্ভাবনা কম সেখানেও অনেক সময় গেম করা সম্ভব হয়। তাই সময়-সময় এইভাবে তাস নিংড়িয়ে গেম করবার চেষ্টা করতে হবে ঘোষককে। এই অধ্যায়ের ৪ এবং ৮ নং খেলা দু'টো ও 'শেষ পর্বের খেলা' দেখুন।

| বিপক্ষকে কোন সুট খেলতে বাধ্য করা |

অনেক সময় এমন দু-একটা সুট পাবেন যার খেলা আপনি শুরু করলে বিপক্ষ বেশি পিট পেয়ে যাবেন আর বিপক্ষ শুরু করলে আপনার বেশি পিট মিলবে। সে-অবস্থায় কৌশল করে বিপক্ষকে সুটটি খেলতে বাধ্য করতে হবে। নীচের হাতগুলো দেখুন :

প্রথম বাঁটে ইষ্ট বা ওয়েষ্ট সুটটির খেলা শুরু করলে তাঁদের এক পিটও মিলবে না, কিন্তু নর্থ বা সাউথ শুরু করলে ইষ্ট-ওয়েষ্টের এক পিট মিলবেই। এখানে আপনি নর্থ বা সাউথ হলে আপনাকে চেষ্টা করতে হবে ইষ্টকে বা ওয়েষ্টকে সুটটি খেলতে বাধ্য করতে।

দ্বিতীয় বাঁটে নর্থ বা সাউথ যদি সুটটির খেলা শুরু করেন তবে তাঁরা কোনমতেই বিবিতে পিট পাবেন না। কিন্তু তাঁরা যদি ওয়েষ্টকে সুটটি খেলতে বাধ্য করতে পারেন তবে বিবিতে পিট মিলবে।

কোন হাতকে কোন নির্দিষ্ট সুট খেলতে বাধ্য করা কৃতিত্বের পরিচায়ক। তা করতে হলে সাধারণত তাঁর হাতের বাকি সুটগুলোর তাস নিঃশেষ করিয়ে

তাঁর দ্বারা পিট ধরাতে হয়। তখন নির্দিষ্ট স্যুটটি খেলতে বাধ্য হন তিনি। কিভাবে বিপক্ষকে কোন স্যুট খেলতে বাধ্য করা যায় অভিজ্ঞতার সংগে-সংগেই তা বুঝতে পারবেন।

হাতে কোন স্যুটের টেক্কা-বিবি থাকলে ফিনেস নিতে হয়, কিন্তু ফিনেস না টিকতেও পারে। ফিনেস না নিয়ে কৌশল করে যদি আপনার বাঁ-হাতকে স্যুটটি খেলতে বাধ্য করতে পারেন তবে আপনার হাতের টেক্কা-বিবিতে ছুটো পিট মারে কে? ফিনেসের ঝুঁকি না নিয়ে পাকা খেলোয়াড়রা তাই নিজেদের সুবিধামতো স্যুট খেলতে প্রায়ই বিপক্ষকে বাধ্য করেন। নীচের বাঁটের তাসগুলো ভালভাবে লক্ষ্য করুন :

নর্থ ঘোষক, ছ-টা ইস্কাপনের চুক্তি। দেখা যাচ্ছে, সোজাসুজি খেললে বা রুইতনের বিবিতে ফিনেস নিলে রুইতনে এক পিট আর চিড়িতনে এক পিট বিপক্ষ পাবেনই। এখন কীভাবে খেললে ঘোষক চুক্তিপূরণ করতে পারবেন? মনে করুন, ইষ্ট ইস্কাপনের তিরি লীড দিয়েছেন।

রুইতনে ও চিড়িতনে পিট বাড়াতে না পারলে চুক্তিমতো খেলা অসম্ভব। ঘোষকের রুইতনের বিবিতে ফিনেসের ঝুঁকি না নিয়ে ইষ্টকে রুইতন খেলতে বাধ্য করতে পারলে ফিনেস নেয়ার দরকার হবে না।

প্রথমে রঙ খেলে বিপক্ষের রঙগুলো ধরুন। তারপর হরতনের টেক্কা ও সাহেব খেলে সাউথের শেষ হরতনখানা ওপরে তুরুপ করুন। তাহলে নিজেদের দু-হাতে হরতন আর রইলো না। এখন চিড়িতনের টেক্কা ও সাহেবের পিট নিয়ে তৃতীয়বার চিড়িতন খেলে ইষ্টকে চিড়িতনে পিট ধরাতে দিন।

ইষ্ট এখন কী খেলবেন? তাঁকে হয় রুইতন না হয় হরতন খেলতে হবে। তিনি রুইতন খেললে AQ-তে ত্নু-পিট হবে। তখন ওপরের হাতের শেষ রুইতনখানা ডামির শেষ চিড়িতনে (থার্টিন্থ্ কার্ডে) পাশিয়ে যাবেন। আর রুইতন না খেলে উনি হরতন খেললে ডামিতে তুরুপ করে ওপর থেকে একখানা রুইতন পাশাবেন। পরে ডামির শেষ চিড়িতনে রুইতনের বিবি ফেলে দেবেন। ব্যস!

এ-ধরনের হাতে চুক্তিমতো খেলা করতে পারা কৃতিত্বের লক্ষণ। নতুন শিক্ষার্থীদের খেলাটি ভালো করে লক্ষ্য করতে উপদেশ দিচ্ছি। ব্রিজে বিভিন্ন ধরনের লক্ষ লক্ষ বিন্যাস সম্ভব হলেও বেশির ভাগ বাঁটে মোটামুটি একই ধরনের বিন্যাস ঘটে থাকে। কাজেই সামান্য বেয়াড়া ধরনের দু-চারটে বাঁটের খেলা ঠিকভাবে করতে পারলে ক্রমে ক্রমে যে-কোন ধরনের বাঁট খেলতে অসুবিধা হয় না। অধ্যায়টির শেষের দিকের আর দ্বাদশ ও ষোড়শ অধ্যায়ের উদাহরণগুলো লক্ষ্য করলে পাঠক উপকৃত হবেন। এই প্রসংগে ৪ ও ১৯ নম্বরের খেলা দুটো দেখুন।

।বিপক্ষকে ধোঁকা দেয়া।

কোন স্যুটের খেলা চলবার সময় ছোটো বা বড়ো তাস ফেলে স্যুটটি চালিয়ে যেতে বা স্যুটটির খেলা স্থগিত রাখতে বা অন্য কোন নির্দিষ্ট স্যুট খেলতে প্রতিরোধকারী তাঁর পার্টনারকে ইঙ্গিত দেন। পরেরবার সেই ইঙ্গিত অনুযায়ী খেলা হলে ঘোষকের পক্ষে চুক্তিমতো খেলা করা সম্ভব না-ও হতে পারে। কাজেই প্রতিরোধকারীদের যে-কোন ধরনের ইঙ্গিতকে বা প্ল্যানকে বানচাল করে দেয়ার জন্যে ঘোষককে সর্বদা তৎপর থাকতে হবে। তখন নিজের লুকোনো হাত থেকে ঘোষককে এমন তাস ফেলতে হবে যাতে বিপক্ষের ইঙ্গিতের ভুল অর্থ প্রকাশ পায়, বা ঘোষকের হাতের তাসের বিন্যাস বিপক্ষ ধরতে না পারেন।

আবার বিপক্ষ কোন ইঙ্গিত না দিলেও তাঁদের বিভ্রান্ত করবার জন্যে ঘোষককে নানা কৌশল অবলম্বন করতে হবে। ধরুন, আপনার নো ট্রাম্পের চুক্তি আর আপনার বাঁ-হাত হরতন লীড দিয়েছেন ও আপনার ডান-হাতে হরতনের গোলাম খেলেছেন। এখন আপনার যদি হরতনের টেক্কা,

সাহেব ও বিবি থেকে থাকে তবে আপনি কী দিয়ে পিট ধরবেন? ঘোষক হিসেবে এখানে এই তিনখানা তাসের মূল্য আপনার কাছে সমান হলেও বিপক্ষকে ধোঁকা দেয়ার জন্যে এখানে আপনাকে টেক্কা দিয়েই পিট ধরতে হবে। তাহলে ওঁরা ভাববেন ওঁদের পার্টনারের হাতেই সাহেব ও বিবি আছে। ফলে, পরে পিট পেলে ওঁরা আবার হরতন খেলতে প্রলুব্ধ হবেন আর তাতে আপনারই সুবিধা হবে। কিন্তু আপনি যদি বিবি দিয়ে পিট ধরতেন তবে বিবির সংগে আপনার যে টেক্কা ও সাহেবও আছে তা বুঝতে পেরে পরে ওঁরা আর হরতন খেলতেন না। তখন ওঁরা হয়তো আপনার দুর্বলতম স্যুটটি খেলে বসতেন আর আপনি মুশকিলে পড়তেন। (দ্বাদশ অধ্যায়ে ১০নং খেলাটি দেখুন।)

তাই কখন কোন্ তাসখানা ফেললে বিপক্ষ বিভ্রান্ত হবেন সে-সব ভেবেচিন্তে ঘোষককে তাস ফেলতে হবে। মনে রাখবেন, লুকোনো হাতে পাশাপাশি তাস থাকলে (যেমন AKx, KQx) সবচেয়ে বড়োখানা দিয়েই পিট ধরতে হয়। তাহলে দ্বিতীয়খানার অস্তিত্ব সম্বন্ধে বিপক্ষ ধাঁধায় পড়েন।

। ঝুঁকি ।

'নো রিস্ক, নো গেন' প্রবাদটি ব্রিজেও প্রযোজ্য। তবে অন্যায্য ঝুঁকি নেয়া উচিত নয়। কখন কতটুকু ঝুঁকি নেয়া যাবে তা অবশ্য বলা কঠিন হলেও এইটুকু বলা যায় যে, ফিনেসের ঝুঁকি নিয়ে ফিনেস টিকলে যত লাভ হতো, ফিনেস না টিকলে লোকসানের পরিমাণ যদি তার চেয়ে বেশি বলে আশংকা হয় তবে ফিনেসের ঝুঁকি নেয়া উচিত নয়। দুটোর বেশি কমতির সম্ভাবনা থাকলে তাই ফিনেসের ঝুঁকি নেয়া যুক্তিযুক্ত নয়, ভেস্ত হলে তো নয়ই।

অনেকে আবার এক-আধটা বাড়তি পিটের লোভে ফিনেসের বা অন্য ভাবের ঝুঁকি নিয়ে বসেন। কিন্তু বাড়তি পিট করতে গিয়ে যদি নিশ্চিত গেম নষ্ট হবার সম্ভাবনা থাকে, তবে কক্ষনো ঝুঁকি নেয়া উচিত নয়।

এই অবসরে শিক্ষার্থীদের উদ্দেশ্যে একটা কথা বলা দরকার। ঘোষক হিসেবে তাঁদের ডাবলের মুখোমুখি হতেই হবে। কিন্তু ডাবল খেলেও তাঁরা যেন হতাশ না হন। ডাবল খেয়ে ঘাবড়ে গেলে আবোল-তাবোল খেলতে হয় আর তাতে খেসারতের পরিমাণ অযথা বেড়ে যায়। সেনানীর 'মোরেল' (মনোবল) নষ্ট হলে যুদ্ধজয় হবে কী করে? শিক্ষার্থীদের স্মরণ করিয়ে

দিচ্ছি, ডাবল হলেই ডাউন হয় না। দু-হাতের তাস পরীক্ষা করে হার-এর তাসের সংখ্যা হিসেব করে একটা নির্দিষ্ট পরিকল্পনা (পঞ্চবার্ষিক নয়!) অনুসারে খেললে চুক্তিপূরণ করা সম্ভব হয়। চুক্তিপূরণ করতে না পারলেও ঘাবড়াবার কিছুই নেই। এক-আধটা ডাউন কিছুই নয়।

প্রথম সারির খেলোয়াড়রা সকলেই যে অসাধারণ প্রতিভাবান তা মনে করবার কিছুই নেই। তাঁরাও মাঝে মাঝে ভুল ডাক দেন বা ভুল খেলে ডাউনও দেন। মনে রাখবেন, ভালো খেলোয়াড় হতে গেলে যে গুণটির বেশি দরকার সেটি হলো দ্বিধাগ্রস্ত না হয়ে খোলসাভাবে চিন্তা করা।

। তাসের ও অনার্সে'র সম্ভাব্য বিন্যাস ।

বিপক্ষের দু-হাতে তাসের ও অনার্সের সম্ভাব্য বিন্যাস কি-ধরনের হতে পারে তা ঘোষকের অবশ্যই জানা দরকার। একশ'বার তাস বেঁটে যে তথ্য সংগ্রহ করেছি তা নীচে দেখানো হলো। একেই তাসের ও অনার্সের সম্ভাব্য বিন্যাস বলে মেনে নেয়া চলবে :

(ক) তাসের বিন্যাস

মোট তাস	ঘোষকদের দু-হাতে	বিপক্ষের দু-হাতে	বিপক্ষের দু-হাতে বিভাগ	শতকরা হার
১৩	৭	৬	১) ৩ : ৩	৪৩%
			২) ৪ : ২	৫৩%
			৩) ৫ : ১	৩%
			৪) ৬ : ০	১%
১৩	৮	৫	১) ৩ : ২	৭০%
			২) ৪ : ১	২৯%
			৩) ৫ : ০	১%
১৩	৯	৪	১) ২ : ২	৫৩%
			২) ৩ : ১	৪৩%
			৩) ৪ : ০	৪%
১৩	১০	৩	১) ২ : ১	৮০%
			২) ৩ : ০	২০%
১৩	১১	২	১) ১ : ১	৫৪%
			২) ২ : ০	৪৬%

(খ) অনার্সের বিন্যাস

মোট তাস	ঘোষকদের দু-হাতে	বিপক্ষের দু-হাতে	বিপক্ষের দু-হাতে বিভাগ	শতকরা হার
৫	৩	২	১) ১ : ১	৫৪%
			২) ২ : ০	৪৬%
৫	২	৩	১) ২ : ১	৮০%
			২) ৩ : ০	২০%

উদাহরণ

খেলোয়াড়দের ডাকের ভঙ্গিসহ কয়েকটি বাঁটের তাস পর পর দেখানো হলো। কীভাবে খেললে চুক্তিপূরণ করা যাবে তার সংকেতও দেয়া হয়েছে। মনে করুন, নর্থ বা সাউথ হিসেবে আপনিই ঘোষক এবং ইষ্ট-ওয়েষ্ট আপনাদের যোগ্য প্রতিদ্বন্দ্বী। এখন তাসগুলো টেবিলে বিছিয়ে প্রথমে নিজেই খেলতে চেষ্টা করুন; না পারলে সংকেত দেখুন। বলা বাহুল্য, কয়েকটি ডাক ত্রুটিশূন্য নয়। অবশ্য সে জন্যে আপনার মাথা ঘামাবার দরকার নেই।

১।

নর্থ ঘোষক। তিনটে ইস্কাপনের চুক্তি। ইষ্ট চিড়িতনের সাহেব ও বিবি খেলে টেক্কা খেলেছেন। এখন আপনি কীভাবে খেললে ন-পিট পাবেন?

সংকেত: আপনার (নর্থের) মাত্র চারখানা রঙ। কাজেই এখন তুরুপ করলে চুক্তিপূরণ হবে না। এবার আপনার হাত থেকে একখানা হরতন পাশান। তাহলে পরে ইস্কাপনে চার পিট, রুইতনে চার পিট ও হরতনে এক পিট, মোট ন-পিট মিলবে। লক্ষ্য করুন, এখন তুরুপ করলে পরে হরতনে দু পিট ও রঙ-এ এক পিট বিপক্ষ পেয়ে যাবেন।

ঘোষকের চারখানা আর ডামির তিনখানা রঙ থাকলে এ-ধরনের বিন্যাসে ঘোষকের হাতে তুরুপ করে রঙ কমালে প্রায়ই চুক্তিপূরণ সম্ভব হয় না।

সাউথ ঘোষক। ছ-টা চিড়িতনের চুক্তি। (১৯৬৪ সালের স্ক্যাণ্ডিনেভিয়ান চ্যাম্পিয়নশিপের একটা বাঁটের খেলা।) ওয়েষ্ট ইস্কাপনের সাহেব লীড দিয়েছেন আর ঘোষক টেক্কায় পিট পেয়েছেন। এখন কীভাবে খেলবেন ?

সংকেত : রঙ খেলে টেক্কায় ডামিতে ঢুকুন। তারপর রুইতনের গোলাম খেলুন। ইষ্ট সাহেব না দিলে গোলামে পিট পাবেন। তখন আবার রুইতন খেলে সাউথের বিবি দিয়ে (ইষ্ট সাহেব দিলে টেক্কা দিয়ে) ধরুন। পরে রঙ খেলে বিপক্ষের রঙগুলো ধরুন। দেখবেন বিপক্ষ মাত্র হরতনে এক পিট পাচ্ছেন। প্রথমবারে ডামির রুইতনের গোলাম ইষ্ট সাহেব দিয়ে চাপা দিলে (কভার করলে) সাতটার খেলা হবে।

[তাসগুলো চোখের সামনে তাই খেলতে অসুবিধা নেই। চ্যাম্পিয়নশিপ খেলায় ঘোষক কিন্তু একটা ডাউন দেন। ইস্কাপনের টেক্কায় পিট পেয়েই রুইতনের সাহেব তাড়াবার জন্যে তিনি রুইতনের বিবি খেলেন। চতুর ইষ্ট কিন্তু তাতে ভোলেননি। পরেরবার ঘোষক হরতনের টেক্কা খেলে নিয়ে গোলাম খেলেন। উদ্দেশ্য, ডামির বিবিকে মুক্ত (ফ্রি) করা

আর পরে তাতেই রুইতনের তিরিখানা পাশানো। সে-বার ওয়েষ্ট হরতনের সাহেব দিয়ে পিট ধরায় অবশ্য ডামির বিবি মুক্ত হয়, কিন্তু তাতে কোন লাভ হয়নি। পরে রঙ-এর টেক্কায় ডামিতে ঢুকে তিনি হরতনের বিবি খেলতেই ইষ্ট তুরুপ করে সব পণ্ড করে দেন। তখনো যদি ডামি থেকে রুইতনের গোলাম খেলে ফিনেস নিতেন, তবে চুক্তিপূরণ হতো। অবশ্য ঘোষককে দোষ দেয়া যায় না, কারণ হরতনের এ-ধরনের খামখেয়ালী বিন্যাস তিনি আশা করেননি।]

৩।

নর্থ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তি। হরতনের সাহেব ও টেক্কা খেলে ইষ্ট রঙ খেলেছেন। এখন কীভাবে খেলবেন আপনি ?

সংকেত : দেখতে হবে চিড়িতনের সাহেব ও গোলাম আর রুইতনের টেক্কা ওয়েষ্টের হাতে কিনা। তাহলে চুক্তিপূরণ করা যাবে। এখন ডামিতে রঙ-এর সাহেবে পিট ধরে চিড়িতন খেলে ওপরের দশ এ ফিনেস নিন। ফিনেস টিকে গেল। এবারে ডামিতে ঢুকে আবার চিড়িতন খেলে বিবিতে ফিনেস নিন। পরে আবার ডামিতে ঢুকে সেখান থেকে রুইতন খেলুন। ওয়েষ্ট টেক্কা না দিলে সাহেব দিন। সাহেবে পিট পেলেন। ওয়েষ্ট টেক্কা দিলে সাহেবে পরে পিট পাবেন। এইভাবে খেললে চুক্তিমতো খেলা করা যাবে।

৪।

সাউথ ঘোষক। ছ-টা নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ওয়েষ্ট ইস্কাপনের চৌঠা সেরা (ফোর্থ-বেষ্ট) দুরি লীড দিয়েছেন। কোন্ হাতে হরতনের সাহেব সেইটেই ভাবনার বিষয়। কারণ হরতনের বিবিতে ফিনেস না টিকলে, বা হরতনে পিট বাড়াতে না পারলে খেলা হবে না। এখন কীভাবে খেলবেন?

সংকেত: হরতনে ফিনেস না নিয়েই হরতনে পিট বাড়াবার চেষ্টা করতে হবে। প্রথমে ডামিতে ইস্কাপনের বিবি দিয়ে পিট ধরুন। তারপর রুইতন ও চিড়িতনের ন-খানা পিট নিন। মোট দশ পিট হলো। ঘোষকের হাতে রইলো ♠K আর ♡AQ। লক্ষ্য করা গেছে, তাস নিংড়ানোর সময় ওয়েষ্ট একখানা হরতন ও দু-খানা ইস্কাপন পাশিয়েছেন। কাজেই বোঝা যাচ্ছে, তাঁর হাতে ইস্কাপনের টেক্কা ও সাহেবসহ হরতন দু-খানা আছে। এবারে ইস্কাপন খেলুন। ফলে ওয়েষ্ট টেক্কায় পিট পাবেন আর আপনি হরতনের AQ-এ দু-পিট পেয়ে যাবেন। রুইতন ও চিড়িতন খেলে ওয়েষ্টের হাতের তাস নিংড়িয়ে বার করায় চুক্তিপূরণ সম্ভব হলো।

হরতনের সাহেব যদি ওয়েষ্টের না থাকতো তবে তিনি সব ক-খানা হরতন পাশিয়ে যেতেন। সে-অবস্থায় ঘোষককে হরতনের বিবিতে ফিনেস নিতে হতো।

৫। ৪৭ পৃষ্ঠার বাঁটটি দেখুন। এটা ১৯৬৩ সালের ওয়ার্লড চ্যাম্পিয়নশিপের একটা খেলা। সাউথ ঘোষক। ছ-টা হরতনের চুক্তি। ওয়েষ্ট ইস্কাপনের সাতা লীড দিয়েছেন, ডামি থেকে চিড়িতনের দুরি দেয়া হয়েছে আর ইষ্ট বিবি দিয়েছেন। এখন কীভাবে খেলবেন?

সংকেত : টেক্কা দিয়ে ধরে চিড়িতনের তিরি খেলুন আর ডামি থেকে সাহেব দিন। তাহলে টেক্কা দিয়ে ধরে রঙ কমানোর জন্যে ইষ্ট স্বভাবত রঙই খেলবেন। তখন ডামিতে ধরুন ও পরে চিড়িতনের বিবির পিট ও রুইতনের টেক্কার পিট নিন। তারপর উপরে-নীচে তুরুপ করে খেলুন। মাঝে ইস্কাপনের সাহেবও খেলে নিন। এইভাবে খেললে বাকি সব পিট মিলবেই।

৬।

নর্থ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তি। ইষ্ট-ওয়েষ্ট হরতনের তিন পিট নিয়ে রুইতন খেলেছেন। এখন কীভাবে খেলবেন?

সংকেত : রঙের সাহেবকে পাকড়াতে না পারলে চুক্তিপূরণ হবে না। কিন্তু চার-তাসে সাহেবকে কীভাবে ধরা যাবে? রুইতনের টেক্কা দিয়ে ডামিতে ধরে ইস্কাপনের গোলাম খেলুন। ওয়েষ্ট সাহেব দেবেন না। পরেরবার দশ খেললেও তিনি সাহেব দেবেন না। তখন বোঝা যাবে যে, দু-তাস সহ সাহেব তাঁর হাতে রয়ে গেল। এবারে রুইতনের সাহেব খেলে ওপরের হাতে তুরুপ করে রঙ কমান। তারপরে চিড়িতনে ডামিতে ঢুকে রুইতনের বিবি খেলে আগের মতো ওপরে তুরুপ করুন। এখন ওপরে রইলো রঙ-এর AQ। এখন চিড়িতন খেলে আবার ডামিতে ঢুকুন আর রুইতনের গোলাম খেলুন। ওয়েষ্ট তুরুপ না করলে চিড়িতনের টেক্কা পাশিয়ে যান। পরেরবার ডামি থেকে চিড়িতন খেলুন। এবারে ওয়েষ্টকে তুরুপ করতেই হবে। আপনিও তখন উপরি-তুরুপ করবেন আর খেলা

হয়ে যাবে। রুইতনের গোলাম খেলার পর ওয়েষ্ট তুরুপ করলে আপনিও উপরি-তুরুপ করবেন। পরে বাকি রঙখানা ধরে নিয়ে চিড়িতনের পিট নেবেন। তাতেও চুক্তিপূরণ হবে।

[নিজেদের মুক্ত তাসের পিট তুরুপ করে ওপরের হাতের রঙ না কমালে কোনমতেই চুক্তিপূরণ করা যেত না। এইভাবে রঙ-এ খাটো হওয়াকে গ্র্যাণ্ড ক্যু (Grand Coup) বলে। ১৫নং খেলাটির সংগে মিলিয়ে দেখুন।]

৭।

নর্থ ঘোষক। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ইষ্ট ইস্কাপনের বিবি লীড দিয়েছেন। তারপর ?

সংকেত : ইস্কাপনে দু-পিট, হরতনে এক পিট, রুইতনে চার পিট আর চিড়িতনে এক পিট—সোজাসুজি খেললে এই আট পিট মিলছে। এখন দেখতে হবে কী করে চিড়িতনে পিট বাড়ানো যায়।

ডামিতে ইস্কাপনের সাহেব দিয়ে পিট ধরুন। তারপর ডামি থেকে চিড়িতনের দুরি খেলুন। তখন ওয়েষ্ট স্বভাবত চিড়িতনের সাহেব দেবেন। কারণ তিনি ইস্কাপন খেলে ঘোষকের দ্বিতীয় চেকটি তাড়িয়ে দিতে উৎগ্রীব। তিনি আরও মনে করবেন যে, চিড়িতনের গোলাম ঘোষকের ওপরের লুকোনো হাতে আছেই, নইলে AQ62 থেকে কি কেউ দুরি খেলে ? এসব ভেবে ওয়েষ্ট সাহেব দিলে চারটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবে।

ওয়েষ্ট সাহেব না দিয়ে ছোটো খেললে ইষ্ট চিড়িতনের সাতায় পিট পাবেন। তখন তিনি আবার ইস্কাপন খেলবেন। সে-বারে 'ডাক' করে,

অর্থাৎ না ধরে পরেরবার ইস্কাপন খেলা হলে ঘোষক টেক্কা দিয়ে ধরবেন। তারপর ঘোষক চিড়িতন খেলে বিবিতে ফিনেস নেবেন। তখন ওয়েষ্ট সাহেবে পিট ধরে যাই খেলবেন তাতেই ঘোষক পিট ধরতে পারবেন। এতক্ষণে চিড়িতনে দু-পিটের ব্যবস্থা করা গেল।

নর্থ ঘোষক। সাতটা রুইতনের চুক্তি। ইষ্ট চিড়িতনের পাঞ্জা খেলেছেন। এখন কীভাবে খেলবেন ?

সংকেত: ডামিতে চিড়িতনের টেক্কায় ধরে ছ-চক্কর রঙ খেলুন। এইভাবে বিপক্ষের তাস নিংড়িয়ে নিয়ে ইস্কাপনের টেক্কা খেলুন ও পরে হরতনের টেক্কায় ডামিতে ঢুকুন। এখন চার হাতের অবস্থা দাড়িয়েছে :

	North	
	♠ 4 ♡ KQ5	
♠ 106 ♣ QJ	N W E S	♠ K ♡ J108
	♠ Q7 ♡ 7 ♣ K	

এবারে চিড়িতনের সাহেব খেলুন আর নর্থ থেকে শেষ ইস্কাপনখানা দিন। ইষ্ট এখন কী পাশাবেন ? তিনি হরতন পাশালে নর্থ হরতনে তিন পিট পাবেন ; আর তিনি ইস্কাপনের সাহেব পাশালে সাউথ ইস্কাপনের বিবির পিট আর নর্থ হরতনে দু-পিট পাবেন। দেখা গেল, বিপক্ষের হাতের তাস নিংড়িয়ে বার করায় সাতটার খেলা করা সম্ভব হলো।

৯।

নর্থ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তিতে ইষ্ট ডাবল দিয়েছেন আর সাউথ রি-ডাবল করেছেন। ইষ্ট হরতনের সাতা খেলেছেন। কীভাবে খেলবেন আপনি?

সংকেত: ডামি থেকে হরতনের বিবি দিন। ওয়েষ্ট সাহেব দিলে নর্থের টেক্কা দিয়ে ধরুন। পরে রুইতন খেলে ডামির টেক্কা ও সাহেব দিয়ে দু-পিট নিন এবং ওপর থেকে একখানা হরতন পাশান। তারপর ডামি থেকে ছোটো চিড়িতন খেলে ওপর থেকে সাহেব দিন। ফলে টেক্কা দিয়ে পিট ধরে রঙ কমানোর জন্যে ইষ্ট ছোটো রঙ খেলবেন। তখন ডামিতে নওলা দিয়ে পিট ধরে হরতনের চৌকা খেলুন ও ওপর থেকে প্রয়োজন মতো গোলাম বা নওলা দিন। ইষ্ট তুরুপ করে আবার রঙই খেলবেন। তিনি যাই খেলুন না কেন, হয় সাউথ না হয় নর্থ পিট ধরবেনই। এর পর নর্থের হরতনের ছক্কাখানা নীচের হাতে তুরুপ করলেই খেলা হয়ে যাবে। তখন ইষ্ট সাহেব দিয়ে তুরুপ করে আবার রঙ খেললেও চুক্তিমতো খেলা হবে। কোন ষ্টেজে ঘোষক নিজে রঙ খেললে চুক্তিপূরণ হতো না।

১০।

নর্থ ঘোষক। পাঁচটা ইস্কাপনের চুক্তি। ইষ্ট রুইতনের নওলা খেলেছেন। এখন কীভাবে খেললে চুক্তিপূরণ হবে?

সংকেত: দেখা যাচ্ছে রুইতনে দু-খানা আর চিড়িতনে একখানা হার-এর তাস আছে। কীভাবে তা কমানো যায় তাই দেখতে হবে। প্রথমবারেই রুইতনের টেক্কা দিয়ে ধরে দু-চক্কর রঙ আর তিন চক্কর হরতন খেলুন। এবারে ডামি থেকে চিড়িতনের গোলাম খেলুন। ইষ্ট বিবিতে পিট পাবেন। পরে তিনি চিড়িতনের টেক্কা খেলবেন। সে-বার তুরুপ না করে ডামি থেকে রুইতন পাশান। পরেরবার ইষ্ট আবার চিড়িতন খেলবেন, কারণ তাঁর অন্য কোন স্যুট নেই। সে-বার ডামি থেকে বাকি রুইতনখানা পাশিয়ে যান আর ওপরের হাতে তুরুপ করুন। তাহলে পাঁচটার খেলা হবেই।

সাউথ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তি। ওয়েষ্ট চিড়িতনের বিবি লীড দিলে ডামি থেকে সাহেব দেয়া হয়েছে আর ইষ্ট তুরুপ করেছেন। এ পিটটি তো বিপক্ষ পাচ্ছেনই। পরে হরতনে এক পিট ও রুইতনে দু-পিট দিতে হতে পারে। কিন্তু আর তিন পিট দিতে হলে চুক্তিপূরণ হবে না। এখন কীভাবে খেলবেন? সংকেতটি দেখার আগে নিজে চেষ্টা করে দেখতে প্রিয় পাঠককে অনুরোধ করছি।

* ১১, ১২ ও ১৩ নম্বর বাঁট তিনটি হুবার্ট ফিলিপসের 'Thorney's Complete Contract Bridge' থেকে নেয়া হয়েছে।

সংকেত: শেষের দিকে ওয়েষ্টকে চিড়িতনে পিট ধরিয়ে দিতে পারলে চুক্তিপূরণ সম্ভব। তাই প্রথম পিটে আপনাকে চিড়িতনের টেক্কাও ফেলে দিতে হবে। তুরুপের পিট পেয়ে ইষ্ট যাই খেলুন না কেন আপনি পিট ধরতে পারবেনই। তারপর দু-চক্কর রঙ, দু-চক্কর হরতনের টেক্কা-সাহেব ও এক চক্কর রুইতনের টেক্কা খেলে পরেরবার চিড়িতন খেলে ওয়েষ্টকে পিট ধরতে দিন। পিট পেয়ে ওয়েষ্টকে আবার চিড়িতনই খেলতে হবে। তখন ডামি থেকে হরতন আর ওপর থেকে রুইতন পাশাবেন। পরেরবার ওয়েষ্ট আবার চিড়িতন খেললে ডামিতে তুরুপ করবেন আর ওপর থেকে শেষ রুইতনখানা পাশাবেন। তাহলে তুরুপের প্রথম পিট আর চিড়িতনে দু-পিট দিয়ে রেহাই পাওয়া যাবে।

সাউথ ঘোষক। দুটো ইস্কাপনের চুক্তি। ওয়েষ্ট হরতনের বিবি খেলেন, কিন্তু ডামি থেকে সাহেব না দেয়ায় পিট পেয়ে তিনি এবার হরতনের গোলাম খেলেছেন। ঘোষক হিসেবে এখন কীভাবে খেলবেন আপনি?

সংকেত: ঘোষকের রঙ মাত্র পাঁচখানা। এবার তুরুপ করলে রঙ চারখানা হয়ে যাবে। এখনো ওয়েষ্টের চিড়িতনের টেক্কা তাড়াতে হবে তাঁকে। চিড়িতনের টেক্কায় পিট নিয়ে ওয়েষ্ট আবার হরতন খেললে, আর তখন তুরুপ করতে হলে ঘোষকের রঙ দাঁড়াবে তিন-এ। অপরপক্ষে রঙ-এর টেক্কাসহ ওয়েষ্টের তখন রঙ থাকবে চারখানা। তখন ঘোষককে মুশকিলে পড়তেই হবে।

কাজেই বিপক্ষকে হরতনের তিন পিট ছেড়ে দিতে হবে। হরতনের শেষ দু-পিটে ঘোষক নিজের হাতের রুইতনের হার-এর তাস দু-খানা পাশালে চুক্তিপূরণ হবে।

১৩।

সাউথ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তি। ওয়েষ্ট হরতনের টেক্কা ও সাহেব খেলে আবার হরতন খেলেছেন আর ইষ্ট দশ দিয়ে তুরুপ করেছেন। এখন কীভাবে খেলবেন?

সংকেত: এখন উপরি-তুরুপ করলে চুক্তিপূরণ হবে না, কারণ টেক্কা-সাহেবের একটা দিয়ে উপরি-তুরুপ করতে হচ্ছে বলে ওয়েষ্ট রঙ-এর গোলামে পিট পেয়ে যাবেন। আবার রুইতনের সাহেবের পিটও দিতে হবে তাঁকে। তাই ঘোষককে এখন রুইতনের বিবি পাশাতে হবে। তাহলে পরের সব পিট তাঁরই।

১৪।

নর্থ ঘোষক। ছ-টা ইস্কাপনের চুক্তি। ইষ্ট চিড়িতনের সাহেব লীড দিয়েছেন। দেখা যাচ্ছে, সোজাসুজি খেললে বিপক্ষ চিড়িতনে দু-পিট পেয়ে যাবেন। কীভাবে তা এড়ানো যাবে?

সংকেত: ডামিতে চিড়িতনের টেক্কা দিয়ে পিট ধরে চার চক্কর রঙ খেলে বিপক্ষের সব রঙ ধরুন। রঙ খেলার শেষ পিটে ডামি থেকে ছোটো চিড়িতন পাশান। পরে রুইতনের টেক্কা ও হরতনের টেক্কা সাহেব খেলুন। লক্ষ্য করুন, ওয়েষ্ট থেকে হরতনের দশ পড়েছে। এবার ডামিতে রুইতনের দশ এ (ইষ্ট গোলাম দিলে বিবিতে) ঢুকুন। তারপর হরতনের গোলাম বা নওলা খেলুন আর ওপর থেকে রুইতনের সাহেব পাশিয়ে যান। সে-বার ইষ্ট হরতনের বিবিতে পিট পাবেন। পিট পেয়ে তিনি রুইতন বা হরতন খেলবেন, কারণ তার অন্য স্যুট নেই। তখন ডামিতে পিট পাবেন আর ডামির হরতনে ও রুইতনে ওপরের দু-খানা চিড়িতন পাশাতে পারবেন।

১৫।

	North	
	♠ AQJ1032 ♡ — ◇ AQ109 ♣ QJ5	
West ♠ K984 ♡ J85 ◇ 8742 ♣ 83	N / W E / S	**East** ♠ — ♡ KQ10976432 ◇ KJ ♣ AK
	♠ 765 ♡ A ◇ 653 ♣ 1097642	

নর্থ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তি। ইষ্ট হরতনের সাহেব লীড দিলে ডামিতে টেক্কায় পিট ধরা হয়েছে। এর পর?

সংকেত: বাঁটটিতে চার-পাঁচখানা হার-এর তাস আছে। হরতনের প্রথম পিটে ওপর থেকে চিড়িতনের পাঞ্জা পাশান। এখন ডামি থেকে রঙ-এর সাতা খেলুন ও ওপরে দশ-এ পিট ধরুন। এবার চিড়িতনের বিবি খেলুন। তখন টেক্কায় পিট ধরে ইষ্ট সাহেবও খেলবেন। পরে তিনি হরতনের বিবি খেলবেন, কারণ ◇KJ থেকে তিনি রুইতন খেলতে পারেন না। তখন

ডামিতে তুরুপ করুন ও ওপর থেকে একখানা ছোটো রঙ খেলে রঙ কমান। এবার ডামি থেকে মুক্ত (ফ্রি) চিড়িতন খেলুন। ওয়েষ্ট তুরুপ করলে উপরি-তুরুপ করুন, আর তুরুপ না করলে রুইতন পাশাতে থাকুন। ধরুন, ওয়েষ্ট তুরুপ করলেন। তখন উপরি-তুরুপ করে রুইতনের টেক্কা খেলে নিয়ে রুইতন ব্যাক করুন। ইষ্ট সাহেবে পিট ধরে হরতন খেলবেন। তখন ডামিতে তুরুপ করুন। তুরুপ করে চিড়িতন খেলতে থাকুন যতক্ষণ না ওয়েষ্ট তুরুপ করেন। ওয়েষ্ট তুরুপ করলেই উপরি-তুরুপ করুন। তাহলে রুইতনে এক পিট আর চিড়িতনে দু-পিট দিয়ে রেহাই পাওয়া যাবে।

চতুর্থবারে চিড়িতনের সাহেব চেপে রেখে ইষ্ট যদি হরতনের বিবি খেলতেন তবে ডামিতে তুরুপ করতে হতো আর ওপর থেকে চিড়িতনের গোলাম ফেলে দিয়ে চিড়িতনে 'অফ্' (খালি) হতে হতো। আবার চতুর্থবারে ইষ্ট রুইতন খেললে তাঁরা রুইতনে কোন পিট পেতেন না। তখন তাঁরা মাত্র রঙ-এর সাহেবে এক পিট আর চিড়িতনে দু-পিট পেতেন।

১৬।

নর্থ একটা নো-ট্রাম্প ডাকতেই তিনটে নো ট্রাম্পের চুক্তি করেছেন সাউথ। ইষ্ট হরতনের দশ লীড দিয়েছেন। দেখা যাচ্ছে, সোজাসুজি খেললে ঘোষক মাত্র আট পিট পাচ্ছেন। আর একটা পিট কীভাবে বাড়ানো উচিত ?

সংকেত : বিপক্ষের তাস চোখের সামনে বলে রুইতনের বিবিতে কেউ আর ফিনেস নিতে বলবেন না। কিন্তু তাঁদের তাস দেখা না গেলে অনেকে ফিনেস নিয়ে ফেলতেন। এই ভাবের তাসে ফিনেসের ঝুঁকি না নিয়ে

ইস্কাপনে একটা পিট পাবার ব্যবস্থা করতে হবে। ইস্কাপনে বিপক্ষ দু-পিট তো পাবেনই। তাই তাঁদের দু পিট দিয়ে নিজে এক পিট পাবার ব্যবস্থা করুন। তা না করে রুইতনে ফিনেস নিয়ে তাঁদের আরও একটা পিট দেয়ার ব্যবস্থা কেন করা হবে?

১৭।

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
১নো-ট্রা	২♠	৩◇	পাস
৩নো-ট্রা	পাস	পাস	পাস

নর্থ ঘোষক। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ইষ্ট ইস্কাপনের বিবি লীড দিয়েছেন। ঘোষক কীভাবে খেলবেন?

সংকেত: রুইতনে পিট না বাড়ালে চুক্তিপূরণ হবে না। রুইতনের সাহেব কোন্ হাতে আছে তা ঘোষকে জানেন না। সাহেবটি ওয়েষ্টের থাকলে পিট পেয়ে তিনি ইস্কাপন খেলবেনই। তাই তাঁর হাতের ইস্কাপন শেষ না হওয়া পর্যন্ত ঘোষক পিট ধরতে পারেন না, ইস্কাপনে দু'খানা আটক থাকা সত্ত্বেও। তাই প্রথম পিট ছেড়ে দিয়ে পরেরবার ইস্কাপনের পিট ধরতে হবে ঘোষককে। ওয়েষ্টের তিনখানা ইস্কাপন থাকলে অবশ্য ভয়ের কিছুই থাকতো না। কারণ সে-ক্ষেত্রে বিপক্ষ ইস্কাপনে দু-পিটের বেশি পেতেন না।

১৮।

নর্থ	সাউথ
২♡	২ নো-ট্রা
৩♣	৩♡
৪ নো-ট্রা	৫♣
৫♡	পাস

নর্থ ঘোষক। হরতন রঙ। ইষ্ট চিড়িতনের সাতা খেলেছেন। এখন কী ভাবে সাতটার খেলা করা যাবে ?

সংকেত : এখনই চিড়িতন খেলে ডামির রুইতনের হার-এর তাস দু-খানা পাশাতে চেষ্টা করলে ইষ্ট তুরুপ করবেন। তাই, ডামির দু-খানা ইস্কাপন তৈরী করে তাতে ঘোষকের রুইতন দু-খানা পাশাবার ব্যবস্থা করতে হবে।

ডামিতে চিড়িতনের বিবিতে পিট ধরুন। তারপর ইস্কাপনের টেক্কা ও সাহেব খেলে নিন। রঙ-এর টেক্কাও খেলুন। পরে ছোটো রঙ খেলে ডামিতে ঢুকুন। এখন ডামি থেকে ছোটো ইস্কাপন খেলে ওপরে সাহেব দিয়ে তুরুপ করুন। তারপর রঙ-এর গোলাম খেলে নিয়ে আবার রঙ খেলে ডামিতে ঢুকুন। এবার তৈরী ইস্কাপন দু-খানা খেলুন। তারপর চিড়িতনের পিটগুলো নিন। গুণে দেখুন ১৩ পিট হয়ে গেছে।

১৯।

নো-ট্রাম্প চুক্তির শেষ ছ-পিট। নর্থ ঘোষক। তাঁকেই এখন খেলতে হবে। কীভাবে খেললে তাঁর পাঁচ পিট মিলবে ?

সংকেত : কী করে ইস্কাপনে দু-পিট করা যাবে এখন তাই দেখতে হবে। এবার চিড়িতন খেলে ডামিতে ঢুকুন। তারপর রুইতনের সাহেব খেলুন আর ওপর থেকে হরতনের চৌকা পাশান। এবার হরতন খেলে ওপরে বিবিতে পিট ধরুন। এখন চিড়িতনের তিরি খেলে ইষ্টকে পিট ধরতে দিন। পিট পেয়ে ইষ্টকে ইস্কাপন খেলতেই হবে আর ইস্কাপনে ঘোষকের দু-পিট হয়ে যাবে।

২০।

♠AK2 ♡A103 ◇KJ5 ♣8653	E N S W	♠Q54 ♡K65 ◇642 ♣AQJ4	নর্থ সাউথ ১♣ ৩♣ ৩ নো-ট্রা পাস

নর্থ ঘোষক। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ইষ্ট রুইতনের সাতা খেলেছেন, ডামি থেকে দুরি দেয়া হয়েছে আর ওয়েষ্ট বিবি দিয়েছেন। নর্থ কী দেবেন? তিনি কি সাহেব দিয়ে পিট ধরবেন?

সংকেত: চিড়িতনে পিট বাড়াতে না পারলে চুক্তিপূরণ হবে না। চিড়িতনের সাহেব যদি ইষ্টের থাকে তবে ফিনেসে ধরা পড়বে কিন্তু ওয়েষ্টের থাকলে পিট ধরেই তিনি রুইতন খেলবেন। তখন বিপদ দেখা দেবে। কারণ পাঁচ-তাস থেকে রুইতনের সাতা লীড হয়ে থাকলে রুইতনে চার পিট আর চিড়িতনে এক পিট মিলবে বিপক্ষের। কাজেই, ওয়েষ্টের হাতে রুইতন ক'খানা আছে আগে তাই দেখতে হবে। সেই জন্যে প্রথম পিট সাহেব দিয়ে নেবেন না ঘোষক। তৃতীয়বারে সাহেবে বা গোলামে পিট ধরে চিড়িতন খেললে, ফিনেস না টিকলেও চুক্তিপূরণ হবে। কারণ এর মধ্যে ওয়েষ্টের রুইতন ফুরিয়ে যাবে।

২১।

♠73 ♡K83 ◇AQJ1062 ♣Q2	E N S W	♠A52 ♡AQ5 ◇73 ♣AJ1098	সাউথ নর্থ ১♣ ১◇ ২♣ ২ নো-ট্রা ৩ নো-ট্রা পাস

নর্থ ঘোষক। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ইষ্ট ইস্কাপনের সাহেব লীড দিয়েছেন। এখন নর্থ কীভাবে খেলবেন? খেলাটি বিশেষ গুরুত্বপূর্ণ।

সংকেত: সংগে-সংগেই ইস্কাপনের টেক্কা দিয়ে পিট ধরা চলবে না। দেখা যাচ্ছে, চিড়িতন বা রুইতনে পিট না বাড়াতে পারলে চুক্তিপূরণ হবে না। পিট বাড়াতে চাইলে চিড়িতনেই ফিনেস নিতে হবে। কিন্তু এখনই চিড়িতনে ফিনেস নিলে যদি না টেকে তবে পিট পেয়েই ওয়েষ্ট ইস্কাপন খেলবেন। কাজেই ওয়েষ্টের হাতের ইস্কাপন ফুরিয়ে না-যাওয়া-পর্যন্ত ইস্কাপনের টেক্কা চেপে রাখতে হবে। অবশ্য ওয়েষ্টের চারখানা ইস্কাপন থাকলে ভয়ের কিছুই থাকবে না। কারণ সে-ক্ষেত্রে তাঁরা ইস্কাপনে মোট তিন পিট পাবেন।

রুইতন স্যুটটি বেশি লম্বা হলেও এখনো সেটি তৈরী করতে যাওয়া ঠিক নয়। কারণ ফিনেস না টিকলে গেম নষ্ট হবে।

শুরুতেই ইস্কাপনের টেক্কায় এইভাবে পিট ধরতে অস্বীকার করাকে 'হোল্ড আপ' (Hold Up) বলে। ব্রিজ-খেলার হোল্ড আপ অপরিহার্য।

২২।

♠KQ76	E	♠A54	নর্থ	সাউথ
♡63	N S	♡A95	১♠	২♣
◇KJ8		◇65	২ নো-ট্রা	৩ নো-ট্রা
♣A432	W	♣QJ1098	পাস	

নর্থ ঘোষক। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ইষ্ট রুইতনের সাতা লীড দিয়েছেন, ডামি থেকে পাঞ্জা দেয়া হয়েছে আর ওয়েষ্ট বিবি দিয়েছেন। এর পর ?

সংকেত : এখানে নর্থ প্রথমবারেই রুইতনের সাহেব দিয়ে পিট ধরতে পারবেন। তাঁর ভয় চিড়িতনের সাহেব নিয়ে। ইষ্টের হাতে সাহেবটি থাকলে ফিনেস টিকবে না। তাতে ক্ষতি হবে না, কারণ তিনি আবার রুইতন খেললে নর্থের গোলামে পিট মিলবে। আবার ওয়েষ্টের হাতে সাহেবটি থাকলে ফিনেসে ধরা পড়বে। ২১ নম্বর খেলাটির সংগে এই খেলাটি মিলিয়ে দেখুন। এই ভাবের হাতে প্রায়ই খেলতে হবে আপনাকে।

২৩।

♠AJ87		♠5	সাউথ বাঁটিয়ে।	
♡AQ54	N S	♡K2	সাউথ	নর্থ
◇75		◇QJ1098	১♣	১♡
♣832		♣AK964	২◇	৩ নো-ট্রা

নর্থ ঘোষক। তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ইষ্ট হরতনের গোলাম লীড দিয়েছেন। ঘোষক হিসেবে কীভাবে খেলবেন আপনি ?

সংকেত : এখানে চিড়িতন স্যুটটি তৈরী করতে গেলে চুক্তিপূরণ হবে না। রুইতনের টেক্কা-সাহেবের দু-পিট বিপক্ষ পাচ্ছেনই। তাঁদের দু-পিট দিয়ে স্যুটটি তৈরী করতে হবে। তাই ডামিতে হরতনের সাহেবে পিট ধরে রুইতনের বিবি খেলুন। পিট পেয়ে বিপক্ষ যাই খেলুন না কেন, আপনি ধরতে পারলেই আবার রুইতন খেলবেন। চিড়িতনে পিট বাড়াতে গেলে বিপক্ষকে অনর্থক বিবি-গোলামের পিট দিতে হবে। সে-ক্ষেত্রে আট পিটের বেশি পাওয়া সম্ভব হবে না আপনার পক্ষে।

। শেষ পর্বের খেলা ।

শেষ পর্বের খেলা (এণ্ড প্লে) ঘোষকের কৃতিত্বের মাপকাঠি। তাই শেষ পর্বের খেলা বিশেষ গুরুত্বপূর্ণ। বিপক্ষের তাস-পাশানো দেখে কে কী তাস পুষে রাখছেন তা সঠিকভাবে অনুধাবন করার সময় তখন। ২০১ পৃষ্ঠায় স্কুয়িজিং-এর কার্যকারিতার কথা বলা হয়েছে আর ৪ এবং ৮ নম্বর উদাহরণে তা প্রতিফলিত হয়েছে। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে স্কুয়িজিং অপরিহার্য। রঙ-এর চুক্তিতেও শেষ পর্বে একনাগাড়ে রঙ খেলে বিপক্ষের তাস নিংড়িয়ে নিলে অনেক সময় আপাতদৃষ্টিতে অসম্ভব চুক্তিও পূরণ করা সম্ভব হয়। ১৯৭১ সালের বিশ্বচ্যাম্পিয়নশিপ লড়াইয়ে বিজয়ী 'ডালাস এচেস'-এর বিরুদ্ধে প্রসিদ্ধ 'গোরেন টিম'-এর সেমি-ফাইনালের একটি সাড়া-জাগানো খেলাই তার প্রমাণ। উক্ত বাঁটটি নিচে দেয়া হলো। ইষ্ট-ওয়েষ্ট 'ডালাস এচেস' এবং নর্থ-সাউথ 'গোরেন টিম'।

সাউথ ঘোষক। চারটে হরতনের চুক্তি। উভয় ঘরেই ওয়েষ্ট একটা নো-ট্রাম্প ডেকে আসরে নামেন। আলোচ্য খেলায় সাউথের হরতন ডাককে নর্থ চার-এর কোঠায় চড়িয়েছেন।

ওয়েষ্ট হরতনের টেক্কা লীড দেন। তারপর রুইতনের টেক্কা খেললে ইষ্ট ৬ ফেলে স্যুটটি চালিয়ে যেতে ইঙ্গিত দেন। পরের পিটটি সাহেবে পেয়ে ইষ্ট ইস্কাপনের দশ খেলেন।

ওয়েষ্ট নো-ট্রাম্প ডাকায় ও ভালো লীডের তাস না থাকায় রঙ-এর টেক্কা লীড দেয়ায় ঘোষক বুঝতে পারেন, কালো সাহেব দুটো তাঁরই হেপাজতে।

তাই ইস্কাপনের টেক্কায় পিট ধরে চতুর ঘোষক পরপর সবগুলো রঙ খেললেন। শেষ রঙখানা খেলার সময় বিভিন্ন হাতের অবস্থা ছিল নিম্নরূপ :

এবারে ওয়েস্ট কী পাশাবেন? এখন যে স্যুটের তাস পাশাবেন সেই স্যুটেই নর্থের বাড়তি-পিট মিলবে এবং চাব এর খেলা হবে।

রুইতনের সাহেবে পিট নিয়ে ইষ্ট যদি ইস্কাপনের দশ না খেলে চিড়িতন খেলতেন তাহলে নর্থ সাউথের যোগাযোগ বিচ্ছিন্ন হয়ে যেত আর স্কুইজ করেও ঘোষক সুবিধা কবতে পাবতেন না। অবশ্য ডামিতে ♣AQ10 দেখে তাব পক্ষে চিড়িতন খেলা সহজ ছিল না। তবে বিশ্ববিজয়ী দলেব কাছ থেকে এ-ধরনের উঁচুদরের ক্রীড়ানৈপুণ্য আশা কবা নিশ্চয়ই অন্যায় নয়।

এখানে বলে রাখি, অপর টেবিলে বিশ্ববিজয়ী টিম তিনটে হরতনে ডাক শেষ করেন এবং তিনটের খেলা কবেন।

দ্বাদশ অধ্যায় | প্রতিরোধকারীর খেলা

বিপক্ষের ডাক টিকে আছে। আপনারা এখন প্রতিরোধকারী (ডিফেণ্ডার)। আপনাকেই প্রথমদান (লীড) দিতে হবে। আপনি নিশ্চয়ই ভাবছেন, কী খেললে বেশি পিট পাওয়া যাবে, কিভাবে আক্রমণ রচনা করলে বিপক্ষের ব্যূহ ভেদ করে তাঁদের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব হবে। আপনি এখন কোন্ তাসখানা খেলবেন ?

ধরুন, বিপক্ষের চারটে হরতনের চুক্তি। আপনারা এখন কমপক্ষে চার পিট নিতে না পারলে চুক্তিমতো তাঁদের খেলা হয়ে যাবে। কিন্তু বড়ো তাসের মধ্যে আপনি হয়তো পেয়েছেন মাত্র ইস্কাপনের সাহেব বিবি গোলাম আর রুইতনের টেক্কা। এ-তাসে সম্ভবত ইস্কাপনে দু-পিট আর রুইতনে এক পিট পাচ্ছেন আপনি। আপনার পার্টনার যদি চতুর্থ পিটটি যোগাড় করতে পারেন, তবে এ যাত্রা রক্ষে! আশা করতে হবে তিনি দু-এক পিট পাবেন। আপাতত বিপক্ষের ইস্কাপনের টেক্কাটি তাড়িয়ে দিয়ে সুটটিতে দু-পিট পাবার ব্যবস্থা করতে হবে আপনাকে। তাই এ-হাত থেকে

শুরুতেই আপনি ইস্কাপনের সাহেব খেলবেন। আগেই রুইতনের টেক্কা খেলে স্যুটটিতে কর্তৃত্ব হারাবেন না নিশ্চয়ই।

বিপক্ষের স্যুটের চুক্তিতে ওপরের ধরনের তাসে খেলা শুরু করতে আদৌ ভাবতে হয় না। কোন স্যুটের টেক্কা সাহেব বিবি থাকলে তার একখানাও নির্ভাবনায় খেলা যায়। কিন্তু এ-ভাবের তাস যে আসবে তার নিশ্চয়তা নেই। বরং জটপাকানো তাসই আসবে বেশির ভাগ বাঁটে। জটপাকানো তাস এলেও আপনাকে এমনভাবে প্রথম দান দিতে হবে যাতে বিপক্ষের সুবিধা হবে না অথচ আপনাদের পিট পাবার সম্ভাবনা বাড়বে। প্রথমেই ভুল তাস খেলা পড়লে ঘোষকের পক্ষে চুক্তিমতো খেলা করা সম্ভব হবে আর ঠিক তাসখানা খেলতে পারলে হয়তো তাঁদের চুক্তি পণ্ড করে দেয়া যাবে। কাজেই প্রথম তাসখানা খেলার গুরুত্ব খুবই বেশি। বিপক্ষের চুক্তিতে কি ধরনের স্যুট থেকে কোন্ তাসখানা প্রথমে খেলতে হবে, অন্য বিষয়ের অবতারণার আগে তাই সে সম্বন্ধে পরপর বিস্তৃতভাবে আলোচিত হলো।

। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে লীড ।

বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে তাঁদের দুর্বলতম স্যুটটি লীড দিতে পারলে সহজেই তাঁদের কাবু করা যায় আর তাঁদের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব হয়। তিনটে নো-ট্রাম্প চুক্তিতে আপনারা পাঁচ পিট না পেলে তাঁদের চুক্তিমতো খেলা হয়ে যাবে। এত পিট পেতে হলে আপনাকে এমন একটা লম্বা ও জোরালো স্যুট থেকে লীড দিতে হবে সে-স্যুটে বিপক্ষ দুর্বল এবং যাতে আপনারা তিন-চার পিট পেতে পারেন। সেই লম্বা স্যুটটি আপনার নিজেরও হতে পারে, পার্টনারেরও হতে পারে। স্যুটটি নিজের হলে বা পার্টনার তাঁর স্যুটটি ডেকে থাকলে ভাবনার কিছুই থাকে না। কারণ আপনার স্যুটটি তো আপনার চোখের সামনেই আর পার্টনারের স্যুটটি তো তিনি জানিয়েছেনই। কাজেই কোন্ স্যুটটি আপনাকে লীড দিতে হবে তা আপনার জানা।

কিন্তু পার্টনার যদি না ডেকে থাকেন তবে তাঁর লম্বা ও জোরালো স্যুটটি বার করা যাবে কী উপায়ে? হয়তো তাঁর স্যুটটিতে বিপক্ষ খুবই দুর্বল এবং সেইটে প্রথমে খেলতে পারলে বিপক্ষকে বেকায়দায় ফেলা যাবে! কাজেই পার্টনারের সেই স্যুটটিও আপনাকে খুঁজে বার করতে হবে।

বিপক্ষের ডাকের ধরন থেকে কোন্ স্যুটে তাঁদের দুর্বলতা তা অনেক সময় বুঝা যায়। নীচের ডাকগুলো লক্ষ্য করুন :

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
১♣	পাস	১♡	পাস
১♠	পাস	৩♣	পাস
৩♡	পাস	৩♠	পাস
৩ নো-ট্রা	পাস	পাস	পাস

এখানে নর্থ-সাউথের ডাক থেকে বেশ বোঝা যাচ্ছে, রুইতনে তাঁরা দুর্বল এবং তাঁদের কোন হাতে রুইতন দু-খানার বেশি নেই। কেন বলছি :

চিড়িতন শুরু করে পরের চক্করে নর্থ ইস্কাপন ডেকেছেন বলে স্যুটে দুটোয় তাঁর কমপক্ষে চারখানা করে মোট আটখানা তাস আছে। আর তৃতীয় চক্করে তিনি হরতন সমর্থন করায় কমপক্ষে তিনখানা হরতন আছে তাঁর। তাহলে বাকি রইলে মাত্র দু-খানা। সে দু-খানা রুইতন।

আবার হরতন শুরু করে এক ধাপ ডিঙিয়ে চিড়িতন সমর্থন করায় স্যুট দুটোয় সাউথের কমপক্ষে চারখানা করে মোট আটখানা তাস আছে। তারপর তৃতীয় চক্করে ইস্কাপন সমর্থন করায় ইস্কাপনও তাঁর কাছে তিনখানার কম নেই। তাহলে তাঁরও রুইতন দু-খানা।

তাঁরা মোট চারখানা রুইতন পেলে বাকি ন-খানা রুইতন আপনাদের (ইষ্ট-ওয়েষ্টের) দু-হাতে থাকবেই। আপনার যদি তিনখানা রুইতন থেকে থাকে তবে আপনার পার্টনার নিশ্চয়ই ছ-খানা পেয়েছেন। শেষ পর্যন্ত নর্থ ই নো-ট্রাম্প চুক্তি করেছেন। তাতে বুঝতে হবে যে, তাঁর হাতে খুব সম্ভব রুইতনের Ax বা Kx আছে। এ-ক্ষেত্রে স্যুটটি লীডযোগ্য না হলেও আপনাকে রুইতনই লীড দিতে হবে। যদি রুইতনের AQx, AJx বা KJx ধরনের লীডের অযোগ্য তাসও থাকে, তবু রুইতন লীড দেবেন। প্রথমে সবচেয়ে বড়ো তাসখানা খেলে পরেরবার মাঝারিখানা দিয়ে বিপক্ষের আটকখানা (ষ্টপারখানা) তাড়িয়ে দেবেন। তাহলে স্যুটটির পরের পিটগুলো আপনার পার্টনারই পাবেন আর বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড হবে।

।নিজের স্যুট লীড।

নিজের যদি KQJ109 ধরনের একটা লম্বা ও জোরালো স্যুট থাকে আর সংগে অন্য একটা স্যুটে দখল, অর্থাৎ টেক্কা বা সাহেব-বিবি প্রভৃতি থাকে, তবে অন্য স্যুটটিতে দখল থাকতে-থাকতেই লম্বা স্যুটটি তৈরী করে নিতে হবে। তাহলে আপনি একাই বিপক্ষের তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি পণ্ড করতে পারবেন। আবার আপনার লম্বা স্যুটটি জোরালো কিন্তু ভাঙন-ধরা হলে (যেমন KJ1096) পার্টনারের সাহায্যে সেটি হয়তো তৈরী করা যাবে, এই ভরসায় লম্বা স্যুটটি লীড দেবেন।

।পার্টনারের ডাকা-স্যুট লীড (১)।

নিজের কোন লম্বা ও জোরালো স্যুট না থাকলে বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে পার্টনারের ডাকা-স্যুট অবশ্যই খেলতে হবে। ধরুন, বিপক্ষের ডাকের ফাঁকে পার্টনার একবার হরতন ডেকেছিলেন। সে-ক্ষেত্রে হরতনে বিপক্ষের দুর্বলতা থাকবার কথা। হরতনের কোন বড়ো তাস আপনার থাকলে সন্দেহ করতে হবে যে, স্যুটটিতে বিপক্ষের হয়তো মাত্র একখানা আটক আছে। তখন আপনার বড়ো তাসখানা খেলে তাঁদের আটকখানা সরিয়ে দেবেন। তাহলে পরে পার্টনার হরতনের বাকি পিটগুলো নিতে পারবেন।

অবশ্য পার্টনারের ডাকা-স্যুটের তাস মাত্র একখানা থাকলে স্যুটটি তৈরী করা কষ্টসাধ্য। সে-অবস্থায় স্যুটটি না খেলাই ভালো। কিন্তু খেলার মতো অন্য কিছু না থাকলে বাধ্য হয়ে সেই স্যুটটিই খেলতে হবে।

পার্টনারের স্যুটের তাস দু-খানা বা তিনখানা থাকলে সবচেয়ে বড়োখানা, আর চারখানা (বা পাঁচখানা) থাকলে সবচেয়ে ছোটখানা (বা চতুর্থখানা) খেলাই নিয়ম। আবার চার-তাসের ওপরের দু-খানা পাশাপাশি তাস হলে সবচেয়ে বড়োখানাই খেলতে হয়। নো-ট্রাম্পের বিরুদ্ধে কি ধরনের হাতে পার্টনারের ডাকা স্যুটের কোন্ তাসখানা লীড দিতে হবে তা মোটা হরপে দেখানো হলো :

॥ক॥ 72, Jx, Qx, Kx, Ax, QJ, 109.

॥খ॥ 652, Jxx, Qxx, Kxx, Axx, AKx, KQx, QJx, J10x, KQ10, QJ9, J109.

॥গ॥ Jxxx, Qxxx, Kxxx, Axxx, J10xx, QJxx.

॥ঘ॥ 108762, 98532, Jxxxx, Qxxxx, Kxxxx.

পার্টনারের ডাকা স্যুটের Axx, Kxx, Qxx প্রভৃতি ধরনের মাত্র তিনখানা তাস থাকলে, বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে সবচেয়ে বড়োখানা না খেলে তৃতীয়খানা লীড দিলে অনেক সময় বেশি স্থবিধা হয়। কারণ তখন স্যুটটিতে দু-খানা আটক তাস থাকলেও ঘোষকের পক্ষে দু-পিট পাওয়া সম্ভব হয় না। ধরুন, ঘোষকের KJ4 আছে আর আপনার পার্টনারের আছে A10985 আর আপনার আছে Q63, বা পার্টনারের আছে Q10985 আর আপনার আছে A63। এ-অবস্থায় আপনার হাত থেকে বড়ো তাসখানা (প্রথম উদাহরণে বিবি আর দ্বিতীয় উদাহরণে টেক্কা) খেললে KJx-এর মতো তাসে ঘোষক দু-পিট পেয়ে যাবেন। কিন্তু আপনার হাত থেকে প্রথমে ছোটো তাসখানা খেললে ঘোষকের এক পিটের বেশি মিলবে না কারণ আপনার বড়ো তাসখানা দিয়ে পরে ঘোষকের একখানা বড়ো তাস পাকড়াতে পারবেন।

তবে মাত্র তিন-তাসের স্যুট থেকে সবচেয়ে বড়োখানা লীড না দিলে হাতে সে তাসখানার অস্তিত্ব সম্বন্ধে সাধারণ স্তরের পার্টনারকে অন্ধকারেই রাখা হয়। ফলে তিনি লীডদাতার হাতের খবর যোগাড় করতে পারেন না আর স্যুটটি কোনকালেও তৈরী হয় না। অবশ্য পাকা পার্টনার ধরতে পারেন যে, স্যুটটির একখানা বড়ো অনার্স লীডদাতার আছেই, কারণ তা না থাকলে তিনি 'টপ-অব-নাথিং' (অকেজো সেরা) খেলতেন। [পরের পৃষ্ঠায় 'টপ-অব-নাথিং' কি দেখুন।]

অবশ্য বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে ডাবল দিয়ে পার্টনারের ডাকা-স্যুটের ছোটো তাস লীড দিলে স্যুটটির অন্তত একখানা বড়ো তাস যে ডাবলদাতার আছে সে সম্বন্ধে যথেষ্ট ইঙ্গিত দেয়া হয়। তাই ডাবল দিয়ে ছোটো তাস লীড দিলে সাধারণ স্তরের পার্টনারকে বুঝতে হবে যে, তাঁর স্যুটের অন্তত একখানা বড়ো অনার্স ডাবলদাতার আছেই।

যাই হোক, অভিজ্ঞতা না-বাড়া-পর্যন্ত পার্টনারের ডাকা-স্যুটের সবচেয়ে বড়ো তাসখানাই লীড দিতে হবে।

। পার্টনার না ডেকে থাকলে ।

হয়তো পার্টনার কোন স্যুট ডাকেননি আর আপনারও লীডযোগ্য ভালো স্যুট নেই। সে-অবস্থায় মেজর স্যুটের যেটি বিপক্ষ ডাকেননি সেটিই লীড দেয়া যাবে। কারণ তখন সন্দেহ করতে হবে স্যুটটিতে দুর্বল বলে তাঁরা সেটি ডাকেননি। বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে পার্টনার ডাবল দিয়ে থাকলে তাঁদের সেই না-ডাকা মেজর স্যুটটিই খেলা উচিত। স্যুটটি খাটো হলে সবচেয়ে বড়োখানাই খেলতে হয়। কিন্তু তাঁদের না-ডাকা কোন মাইনর স্যুট লীড দেয়া ঠিক নয়। কারণ মাইনর স্যুটে জোরদার হলেই সাধারণত নো-ট্রাম্পে গেমের চুক্তি করা যায়।*

আবার ডামি হয়তো কোন মেজর স্যুট মাত্র একবার ডেকেছেন, কিন্তু স্যুটটিতে ঘোষক তাঁর সমর্থন জানাননি। সে-স্যুটেও আপনার পার্টনার বলীয়ান হতে পারেন। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে তিনি ডাবল দিয়ে থাকলে আপনি নিশ্চিন্তে সেই অসমর্থিত মেজর স্যুটটিও খেলতে পারবেন। কারণ মেজর স্যুটটিতে মিল খেলে, নো-ট্রাম্পে না গিয়ে ঘোষক সেই স্যুটেই গেমের চুক্তি করতেন। তবে ডামির ডাকা কিন্তু ঘোষকের দ্বারা অসমর্থিত কোন মাইনর স্যুট কক্ষনো লীড দেবেন না। কারণ সন্দেহ করতে হবে যে, মাইনর স্যুটটিতে ভালো মিল খেয়েছে বলেই ঘোষক নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করেছেন।

। টপ-অব-নাথিং ও ফোর্থ-বেস্ট ।

'টপ-অব্-নাথিং' ও 'ফোর্থ-বেস্ট' বলে দুটো কথা ব্রিজে হামেশাই ব্যবহার করা হয়। কোন স্যুটের (সাধারণত তিন-তাসের) বড়ো তাস না থাকলে স্যুটটির তাসগুলোর সবচেয়ে বড়ো তাসখানাকে টপ-অব্-নাথিং

---

* 'নেই কাজ তো খই ভাজ'-এর অনুসরণে 'when nothing to lead, lead club', অর্থাৎ 'দানের কড়ি নেই তো চিড়িতনই সই'-এর মতো যুক্তিহীন মনোভাব কিছু খেলোয়াড়ের আছে। আশা করি প্রিয় পাঠক সে-দলে পড়বেন না।

(অকেজো সেরা) বলা হয়। আর জোরালো বা মাঝারি গোছের কোন স্যুটের ওপরের দিক থেকে চতুর্থ তাসখানাকে স্যুটটির ফোর্থ-বেস্ট (চৌঠা সেরা) বলে। স্যুটটির মাত্র চারখানা তাস থাকলে সবচেয়ে ছোটোখানাই ফোর্থ বেষ্ট।

বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তির বিরুদ্ধে খাটো স্যুটের টপ-অব্-নাথিং আর লম্বা স্যুটেব ফোর্থ-বেস্ট লীড দেয়াই নিয়ম। AQ975, KJ874 বা AJ973—স্যুটগুলোর সাতাখানাই ফোর্থ-বেস্ট। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে এ-ধরনের স্যুট থেকে আপনি সাতাখানা খেললে পার্টনার তাঁর সবচেয়ে বড়ো তাসখানা খেলবেন। কারণ তৃতীয় হাতে সবচেয়ে বড়ো (থার্ড হ্যাণ্ড হাইয়েস্ট) খেলাই নিয়ম এবং সে-নিয়ম মানতে তিনি বাধ্য। আর তাঁর তাসখানা কোন অনার্স হলে এরকম স্যুটে আপনাদের অনেক পিট পাবার পথ প্রশস্ত হবে। AQ975-এর বেলায় গোলাম, আর অন্য স্যুট দুটোর বেলায় তিনি বিবি খেলতে পারলে একপিট ছাড়া স্যুটগুলোর বাকি পিট আপনাদেরই হবে। তিনি যদি দশখানাও খেলতে পারেন, তবে প্রথম ও তৃতীয় স্যুটের বেলায় ঘোষককে হয়তো মাত্র একপিট দিয়েই বিদায় করা যাবে।

কেউ ফোর্থ-বেষ্ট লীড দিলে 'রুল-অব্-ইলেভ্‌ন্' অনুসারে তাঁর পার্টনার বুঝতে পারেন যে, স্যুটটির ওপরের দিকের তিনখানা বড়ো-তাস তাঁরই আছে। টপ-অব্-নাথিং লীড হলেও তাঁর হাতের অবস্থা পার্টনার ধরতে পারেন। 'রুল-অব্-ইলেভ্‌ন্' কি পরে বলছি।

।'প্রবেশঃ নাস্তি' হাতের লীড ও খেলা।

অন্য স্যুটে পরে পিট ধরবার মতো বড়ো তাস না থাকলে বিপক্ষের নো ট্রাম্প চুক্তির বিরুদ্ধে AKxxx-এর মতো স্যুটের ফোর্থ-বেস্টই খেলতে হবে। তাহলে স্যুটটির শেষের চার পিট পাওয়া সম্বন্ধে নিশ্চিন্ত হতে পারবেন। কিন্তু তা না করে প্রথমেই টেক্কা-সাহেব খেলে নিলে দু-পিটের বেশি মিলবে না, কারণ শেষ পর্যন্ত স্যুটটি তৈরী হলেও পরে পিট ধরবার মতো অন্য তাস আপনার নেই।

একই ভাবে K10865 ধরনের স্যুট থাকলে আরও সাবধানে খেলতে হবে। ধরুন, আপনি এই স্যুটটির ফোর্থ-বেস্ট খেলেছেন আর পাটনার টেক্কা

দিয়ে পিট ধরে সুটটি 'ব্যাক' করেছেন, অর্থাৎ আবার খেলছেন আর ঘোষক বিবি বা গোলাম দিয়েছেন। এখন আপনি কি সাহেব দিয়ে পট ধরবেন, না পিটটি ছেড়ে দেবেন ? পবে অন্য সুটে পিট ধরবার মতো তাস নেই বলে এখন সাহেব দিয়ে পিট ধরলে আপনাকে একটা পিট নিয়েই সন্তুষ্ট থাকতে হবে। কিন্তু অপেক্ষা করলে আপনি লাভবান হবেন। কারণ, সুটটির আরও একখানা তাস আপনার পার্টনারের থাকতে পারে। অন্য সুটে পিট পেয়ে তিনি সেই তাসখানা খেললে আর তখন সাহেব দিয়ে ধরলে সুটটিতে আপনার তিন পিট হয়ে যাবে। কাজেই এরকম হাতে দ্বিতীয়বারে সাহেব দিলে চলবে না। অবশ্য শুধু সাহেবের পিটটি নিলে যদি ডাউন করা যায় তবে সাহেব দিতে পারবেন।

এ-ধরনের 'প্রবেশঃ নাস্তি' হাতে সাহেব শুদ্ধ মাত্র চার-তাস থেকে লীড হয়ে থাকলে (যেমন, K1083) দ্বিতীয়বারে পিট না ধরে তৃতীয়বারে ধরে শেষের দু-পিট করবাব চেষ্টা করতে হবে।

একদম জঞ্জালে পরিপূর্ণ হাতে নিজের কোন লম্বা সুট লীড না দিয়ে হয় পার্টনাবেব সুট, আর পাটনার না-ডেকে থাকলে বিপক্ষের না-ডাকা কোন মেজর সুট খেলতে হবে, কারণ নিজের লম্বা সুটটি তৈরী হলেও কোন লাভ হবে না।

কখন ফোর্থ-বেস্ট লীড নয়

তিনখানা পাশাপাশি তাস বা ওপরের দু-খানা পাশাপাশি তাসসহ একখানার পরের তাস (যেমন, QJ94 বা J1082) থাকলে ফোর্থ-বেস্ট লীড না দিয়ে সবচেয়ে বড়োখানা লীড দিতে হয়। আবার যদি একখানা বড়ো তাস আর কিছু পরের পাশাপাশি তাস থাকে (যেমন, AQJ87, AJ1093, KJ1082) তবে পাশাপাশি তাসের বড়োখানাই লীড দিতে হবে।

রুল-অব্-ইলেভন্

রুল অব্-ইলেভন্ জানা থাকলে নিজের তাস ও ডামির তাস দেখে পার্টনারের লীড-দেয়া তাসখানা টপ-অব্-নাথিং, কি ফোর্থ-বেস্ট তা পরিষ্কারভাবে বুঝা যায়, এমন কি ঘোষকের লুকোনো হাতে লীড-দেয়া তাসখানা চাইতে বড়ো তাস আছে কিনা, আর থাকলেও ক-খানা আছে তাও ধরা যায়। রুলটির সারকথা খুব সহজ। পার্টনার যে তাসখানা

খেলেছেন ১১ থেকে সেই তাসের ক্রমিক সংখ্যাটি বাদ দিলে যে সংখ্যা থাকে কেবল সেই ক-খানা বড়ো তাস অন্য তিন হাতে থাকবে। তখন ডামির তাস ও আপনার তাস দেখে আপনি ধরতে পারবেন, লীড-দেয়া তাসখানা থেকে ক-খানা বড়ো তাস ঘোষকের লুকোনো হাতে আছে কিংবা বড়ো তাস তাঁর আদৌ আছে কিনা।*

ধরুন, পার্টনার AJ1084 থেকে ফোর্থ বেস্ট আটাখানা লীড দিয়েছেন। ১১ – ৮ = ৩। তাহলে মাত্র তিনখানা বড়ো তাস, যথা K, Q, 9 আপনাদের তিন হাতে থাকবে। তার দু-খানা ডামি ও আপনার হাতে থাকলে ঘোষকের লুকোনো হাতে মাত্র একখানাই থাকবে, আর তিনখানাই ডামির ও আপনার হাতে থাকলে ঘোষকের হাতে মোটেই থাকবে না।

আবার ধরুন, 987 থেকে পার্টনার নওলাখানা লীড দিয়েছেন। ১১ – ৯ = ২। নওলাখানা ফোর্থ বেস্ট হলে আপনাদের তিন হাতে স্যুটটির মাত্র দু-খানা বড়ো তাস থাকবার কথা। কিন্তু আপনি ও ডামি হয়তো নওলার ওপরের তিন-চারখানা তাসই পেয়েছেন। কাজেই তখন বুঝতে পারবেন যে, পার্টনারের নওলাখানা ফোর্থ-বেস্ট নয়, তিনি টপ-অব্-নাথিংই খেলেছেন। এবার নীচের বাঁট দুটো দেখুন :

	◊ KJ982	
◊ 73	N W E S	◊ Q54
	◊ A106	

	◊ 8732	
◊ KJ9	N W E S	◊ Q54
	◊ A106	

ধরুন, ওয়েষ্টের তিনটে নো-ট্রাম্প চুক্তির বিরুদ্ধে দুটো বাঁটেই নর্থ রুইতনের আটা লীড দিয়েছেন, আর ডামি (ইষ্ট) থেকে চৌকা দেয়া হয়েছে।

---

* কেন ১১ থেকে তাসের ক্রমিক সংখ্যাটি বাদ দেয়া হয় তা অনেকে জানেন না। প্রকৃতপক্ষে AKQJ109-এর মূল্য যথাক্রমে ১৪, ১৩, ১২, ১১, ১০, ৯-এর সমান। পার্টনারের হাতে লীড-দেয়া তাসখানার চাইতে বড়ো তাস তিনখানা থাকলে, ১১ (১৪ – ৩ = ১১) সংখ্যাটি এসে পড়ে। তাই এই নিয়ম।

সাউথ এখন কী দেবেন ? 'থার্ড-হ্যাণ্ড-হাইয়েস্ট' নির্দেশ অনুসারে তিনি কি টেক্কা দেবেন ?

নিজের ও ইষ্টের হাত দেখে রুল-অব্-ইলেভ্ন্ অনুসারে হিসেব করলে সাউথ বুঝতে পারবেন যে, নর্থের আটাখানা ফোর্থ-বেস্ট হয়ে থাকলে তাঁর কাছে KJ9 আছেই, আর আটাখানা টপ-অব্-নাথিং হয়ে থাকলে KJ9 ওয়েষ্টই পেয়েছেন। এখন KJ9 নর্থের হাতে থাকলে সাউথ দশ-এ পিট পাবেনই। নো-ট্রাম্প চুক্তিতে সাধারণত ফোর্থ-বেস্ট লীড দেয়া হয় বলে এখানে সাউথকে দশখানা খেলতে হবে। তাহলে প্রথম বাঁটে ইষ্টকে বিবির পিট না দিয়ে পারা যাবে। অবশ্য নর্থের আটাখানা যদি ফোর্থ-বেস্ট না হয়ে দ্বিতীয় বাঁটের মতো টপ-অব-নাথিং হতো তাতেও দশ খেললে সাউথের ভুল হতো না, কারণ টেক্কার পিট পরে মিলতোই।

রুলটি অনুসরণ করলে প্রতিরোধকারীরা ন্যায্য পিট থেকে বঞ্চিত হবেন না। উঁচুদরের খেলোয়াড় হতে গেলে এই সহজ রুলটি অনুসরণ করতেই হবে।

। স্যুটের চুক্তিতে লীড ।

নো-ট্রাম্প চুক্তির বিরুদ্ধে যেমন বিপক্ষের আটক-তাস তাড়িয়ে দিয়ে কোন লম্বা স্যুট তৈরী করবার চেষ্টা করা হয় স্যুটের চুক্তিতে তা করা হয় না। তখন টেক্কা সাহেব বিবি প্রভৃতি দিয়ে পিট নেয়ার চেষ্টা করতে হয়। তাই বলে যে আগেভাগে টেক্কা সাহেব প্রভৃতি খেলে নিতে হবে তা নয়। তাই AQx, KQx, AJx, KJx প্রভৃতি ধরনের তাস থেকে লীড দেয়া চলে না। কারণ অপেক্ষা করলে এ-সব তাসে দু-পিট মিলবার ষোলো আনা সম্ভাবনা। AQx থেকে লীড দিলে ঘোষক সহজেই সাহেবে পিট পেয়ে যান। KQx থেকে সাহেব খেললে যে সাহেবটি ঘোষক হয়তো ধরতেই পারতেন না তাকে সেধে ধরিয়ে দেয়া হয়। KJx থেকে লীড দিলে AQ দিয়ে ঘোষকের সহজেই দু-পিট হয়ে যায় আর লীডদাতা ন্যায্য পিট থেকে বঞ্চিত হন।

মনে রাখবেন, যে-তাসখানা দিয়ে বিপক্ষের একখানা বড়ো তাস পাকড়ানো যায় সে-তাস, আর অপেক্ষা করলে যে-তাসে বা যে-বিন্যাসের তাসে এক বা বেশি পিট মিলবার সম্ভাবনা সে-তাস কক্ষনো লীড দেয়া চলবে না।

কারণ তাতে প্রাপ্য পিটের সংখ্যা কমে যায়। তাই AQJ, AJ10, Kx, Qx, Jx, Kxx, Qxx, Jxx ও মাত্র K থেকে লীড দেওয়া উচিত নয়। অবশ্য পার্টনার এ-সব তাসের স্যুট ডেকে থাকলে এ থেকে লীড দেয়া যাবে।

।স্যুটের চুক্তিতে লীডের তাস।

স্যুটের চুক্তিতে AKQ, AKJ, AKx, KQJ ও QJ 0x—ধরনের বড়ো অনার্সে ভরতি স্যুটই সবচেয়ে ভাল লীডের তাস, আর KQ10, QJ9x, J108x—ধরনের স্যুট দ্বিতীয় ভালো লীডের উদাহরণ। AKQ, AKJ, AKx, KQJ—ধরনের তাস থেকে সাহেব আর QJ10x, J109x প্রভৃতি থেকে সবচেয়ে বড়ো তাসখানাই লীড দিতে হয়। আবার শুধু AK থাকলে প্রথমে টেক্কা ও পরেরবার সাহেব খেলতে হয়। কারণ বলছি :

AKJ, KQJ প্রভৃতি থেকে সাহেব খেলাই নিয়ম বলে, কেউ সাহেব খেললে বোঝা যায় যে, তাঁর হাতে হয় টেক্কা আছে না হয় বিবি আছে। সাহেব খেলার পর বিপক্ষ টেক্কা দিয়ে পিট ধরলে পার্টনার বুঝতে পারেন যে, সাহেবের সংগে বিবি আছে আর বিপক্ষ পিটটি ধরতে না পারলে বুঝা যায় যে, সাহেবের সংগে টেক্কা আছে। কিন্তু AKJ, AKx প্রভৃতি থেকে সাহেব না খেলে প্রথমে টেক্কা খেললে কী করে পার্টনার বুঝবেন যে, টেক্কার সংগে সাহেবও আছে?

শুধু AK থেকে প্রথমে টেক্কা খেলতে হয় বলে কেউ প্রথমে টেক্কা খেলে পরেরবার সাহেব খেললে পার্টনার বুঝতে পারেন যে, তাঁর মাত্র AK আছে।

।কখন রঙ লীড।

সাধারণত রঙ লীড দেয়া উচিত নয়, মাত্র একখানা রঙ থাকলে তো নয়-ই। কারণ পার্টনার হয়তো রঙ-এ একটা পিট পেতেন, কিন্তু রঙ লীড হলে সে-পিটটি তিনি না পেতেও পারেন।

তবে সময় বিশেষে রঙ লীড খুব কার্যকরী হয়। প্রায়ই দেখা যায় বিপক্ষের একজন দুটো স্যুট দেখাচ্ছেন আর তাঁর পার্টনার স্যুট দুটোর

একটায় অগ্রাধিকার জানিয়েই চলেছেন। তখন বুঝতে হবে যে, দ্বিতীয় স্যুটটিতে তাঁর পার্টনারের একক বা বড়োজোর দুনো-তাস আছে। বলা বাহুল্য, দ্বিতীয় স্যুটটির বাকি তাস আপনাদের কাছেই থাকবে এবং স্যুটটিতে আপনাদের দু-এক পিট পাবার সম্ভাবনা রয়েছেই। সে-ক্ষেত্রে দ্বিতীয় স্যুটে ডামিকে তুরুপ করার সুযোগ থেকে বঞ্চিত করার জন্যে শুরু থেকেই রঙ খেলে তাঁর রঙ কমাতে তৎপর হতে হবে।

রঙ-এ স্বার্থ (ইণ্টারেষ্ট) থাকলে, অর্থাৎ Kx বা Qxx ধরনের তাস থাকলে রঙ লীড দেয়া যায় না, কারণ তাতে সম্ভাব্য পিট থেকে বঞ্চিত হতে হয়। কিন্তু রঙ-এ যদি স্বার্থ না থাকে এবং বিপক্ষের ডাকের ধরন থেকে যদি বুঝা যায় যে, পার্টনারেরও রঙ-এ স্বার্থ নেই, তবে লীডযোগ্য ভালো কিছু না থাকলে স্বচ্ছন্দে রঙ লীড দেয়া যাবে। ধরুন, সূচনাকারী একটা ইস্কাপন ডাকার সংগে-সংগেই তাঁর পার্টনার চারটে ইস্কাপন ডেকে খেলার চুক্তি করেছেন। সে-ক্ষেত্রে স্বচ্ছন্দে রঙ খেলা যাবে।

রঙ-এর Axx বা Kxx থাকলে সবচেয়ে ছোটো তাসখানা লীড দিলে অনেক সময় ভালো ফল পাওয়া যায়। আবার একখানা মাঝারি রঙ ও সংগে দু-খানা ছোটো রঙ থাকলে সবচেয়ে ছোটোখানাই খেলতে হয়। কারণ মাঝারি রঙখানায় পরে একপিট মিলতেও পারে। ধরুন, আপনার আছে 1063। এখন পার্টনারের যদি মাত্র QJ থেকে থাকে তবে আপনি দশখানা লীড দিলে আপনারা একটা নিশ্চিত পিট থেকে বঞ্চিত হবেনই।

। তুরুপ ।

খেলা চলবার সময় কোন পিটে আপনাকে তুরুপ করতে হতে পারে। তখন যদি বোঝেন যে, ঘোষকও উপরি-তুরুপ করতে পারেন তবে আপনাকে একখানা বড়ো-গোছের রঙ দিয়েই তুরুপ করতে হবে। কারণ তাতে ভবিষ্যতে আপনার পার্টনারের রঙ-এ পিট পাবার সম্ভাবনা বাড়বে। ধরুন, আপনার হাতে রঙ-এর মাত্র J2 আর পার্টনারের মাত্র Q3 আছে। এখন আপদি যদি গোলাম দিয়ে তুরুপ করেন তবে ঘোষককে টেক্কা বা সাহেব দিয়ে উপরি-তুরুপ করতে হবে। ফলে, আপনার পার্টনার পরে বিবিতে পিট পাবেন। ষোড়শ অধ্যায়ে ৩ নম্বর খেলাটি দেখুন।

। একক-তাস লীড ।

বিপক্ষের রঙ-এর চুক্তির সময় কোন স্যুটে একক-তাস থাকলে আপনি যদি সে-খানা লীড দেন আর আপনার পার্টনার টেক্‌কা দিয়ে পিটটি ধরে যদি সেই স্যুট 'ব্যাক' করেন, অর্থাৎ আবার খেলেন, তবে তুরুপ করে আপনি একটা ফালতু পিট যোগাড় করতে পারছেন। এই ফালতু পিটের আশায় অনেক সময় একক-তাস লীড দেয়া হয়। কিন্তু একক-তাসের স্যুটটির টেক্‌কা পার্টনারের হাতে না থাকলে তুরুপের সুযোগ থেকে বঞ্চিত হতে হয়। কারণ পিট ধরতে পারলেই বেশির ভাগ ক্ষেত্রে রঙ খেলে ঘোষক বিপক্ষের রঙগুলো ধরে নেন।

কিন্তু আপনার যদি রঙ-এর Ax বা Kxx থাকে, তবে সংগে-সংগেই ঘোষক সব রঙ ধরতে পারেন না। তাই রঙ-এর Ax বা Kxx থাকলে স্বচ্ছন্দে একক-তাসের স্যুটটি লীড দেয়া যায়। তখন লীড-দেয়া স্যুটটির টেক্‌কা বিপক্ষের হাতে থাকলেও, আর পিট ধরে ঘোষক রঙ খেললেও আপনার সব রঙ নিঃশেষ হবার আগেই আপনি রঙ এ পিট ধরতে পারছেনই আর তখনো গোড়ায় লীড-দেয়া একক-তাসের স্যুটটিতে তুরুপ করার সুযোগ থাকছেই। রঙ-এ পিট পেয়ে অন্য যে স্যুট খেললে পার্টনার পিট ধরতে পারবেন—পরেরবার আপনাকে সেই স্যুটটি খেলতে হবে। পার্টনার যদি কোন স্যুট ডেকে থাকেন তবে পিট পেয়ে সেই স্যুটটি খেলবেন। তখন সেই স্যুটের টেক্‌কা দিয়ে পিট ধরে তিনি গোড়ার স্যুটটি খেলবেন আর আপনি তুরুপ করতে পারবেন। ডাকা-স্যুটেরও টেক্‌কা না থাকলে পার্টনারের অন্য স্যুটের টেক্‌কা থাকবার কথা। তাঁর কিসের টেক্‌কা আছে বা কোন্ স্যুট খেললে তিনি পিট ধরতে পারবেন তা আপনাকে খুঁজে বার করতে হবে। অবশ্য তাঁর কোন টেক্‌কা না থাকলে, বা পিট ধরবার মতো কোন তাস না থাকলে আপনি নিরুপায়।

পার্টনারের কিসের টেক্‌কা আছে তা জানবার উপায় ত্রয়োদশ অধ্যায়ে বলা হয়েছে।

। পার্টনারের ডাকা-স্যুট লীড (২)।

বিপক্ষের যে-কোন চুক্তিতে পার্টনারের ডাকা-স্যুট লীড দেয়াই নিয়ম। কিন্তু তাঁর স্যুটের তাস একগাদা থাকলে রঙ-এর চুক্তিতে স্যুটটিতে পিট

পাবার আশা প্রায়ই থাকে না। কাজেই নিজের লীডযোগ্য কোন ভালো স্যুট থাকলে আগে সেটাই খেলা উচিত। অবশ্য ডাকা-স্যুটটির তাস একখানা বা দুখানা থাকলে বা নিজের লীডযোগ্য কোন ভালো স্যুট না থাকলে তাঁর স্যুটটিই খেলতে হবে।*

বলাই বাহুল্য, নো-ট্রাম্প চুক্তির বিরুদ্ধে পার্টনারের ডাকা-স্যুটের তাস বেশি থাকলে সবার আগে সেই স্যুটটিই খেলতে হবে।

লীডদাতার হাতে কোন স্যুটের শুধু টেক্কা বা শুধু টেক্কা-সাহেব থাকলে সেগুলো খেলে স্যুটটিতে খালি ('অফ') হয়ে পার্টনারের ডাকা-স্যুট খেলা যেতে পারে। তাহলে পিট ধরে পার্টনার আগের স্যুটটি 'ব্যাক' করলে লীডদাতা তুরুপ করার সুযোগ পান। তখন রঙ-এর Ax বা Kxx লীডদাতার থাকলে, সেই শুধু টেক্কা বা শুধু টেক্কা-সাহেব আগে খেলে নেয়াই উচিত।

। স্ল্যামের চুক্তিতে লীড ।

লীডের সাধারণ নিয়ম অনুসারেই স্লামের চুক্তিতে লীড দিতে হয়। তবে এল-এস-এর চুক্তিতে লীডদাতার কোন স্যুটের সাহেব বা বিবি থাকলে (যেমন K875 বা Q1062) সেই স্যুটের ছোটো তাসও লীড দেয়া যায়। যদি বোঝা যায় যে, বিপক্ষের অন্য একটা লম্বা স্যুট আছে তবে সাহেব বা বিবির স্যুট থেকে লীড দেয়াই উচিত। এই ভাবের লীড দেখা যায় এই ভরসায় যে, পার্টনারের কাছে হয়তো স্যুটটির বিবি বা সাহেব আছে এবং তাই দিয়ে প্রথম দিকে বিপক্ষের টেক্কাটি তাড়াতে পারলে পরে স্যুটটিতে একটা ফালতু পিট মিলতে পারে। অবশ্য সাহেবের বা বিবির স্যুটটি বিপক্ষ ডেকে থাকলে তা থেকে লীড দেয়া যায় না।

কিন্তু বিপক্ষের জি-এস-এর চুক্তিতে কখনো এই ভাবের সাহেব বা বিবির স্যুট থেকে লীড দেয়া যাবে না। কারণ ওই সাহেব বা বিবিতেই

---

* পার্টনারের স্যুটের তাস একগাদা থাকলে সেই স্যুটটি বার-বার খেলে সময় বিশেষে ঘোষককে বেশ বেকায়দায় ফেলা যায়। প্রতিরোধকারীদের কারো হাতে চারখানা রঙ থাকলে নিজেদের সেই লম্বা স্যুটটি বার-বার খেলে ঘোষকের রঙ কমানোই উচিত।

হয়তো এক পিট পাওয়া যাবে এবং তাতেই ডাউন হবে। রঙ-এ স্বার্থ না থাকলে জি-এস-এর চুক্তিতে রঙই সবচেয়ে নিরাপদ লীড।

নো-ট্রাম্প চুক্তিতে লীডের উদাহরণ

॥ ক ॥ ধরুন, আপনার পার্টনার এক ফাঁকে রুইতন ডেকেছিলেন। এখন বিপক্ষের তিনটে নো-ট্রাম্পের বিরুদ্ধে নীচের হাতগুলো থেকে কী লীড দিতে হবে তা মোটা হরপে দেখানো হলো:

	♠	♡	◇	♣
১।	62	Q6542	K93	Q53
২।	J972	Q10963	4	A73
৩।	A62	62	Q32	J10962
৪।	932	AJ1062	5	J1042
৫।	832	A10863	5	Q942
৬।	963	A74	87	KQ1086

॥ খ ॥ আবার পার্টনার কোন স্যুট না ডেকে থাকলে বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে কিরকম হাতে কী লীড দেবেন তা মোটা হরপে দেখানো হলো:

	♠	♡	◇	♣
১।	862	KJ7	AQ10	6432
২।	92	AQ872	763	Q52
৩।	753	*109832	82	763
৪।	Q95	AJ1092	972	42
৫।	Q65	AJ983	432	32
৬।	532	653	AK652	85
৭।	K93	72	A7	1086542
৮।	1098	*J86532	52	83
৯।	Q72	842	KQ1085	42
১০।	AKJ	542	87	J10982

* কক্ষনো লীড হবে না, কারণ স্যুটটি তৈরী করা যাবে না বা তৈরী হলেও কোন কাজে লাগবে না।

রঙ-এর চুক্তিতে লীডের উদাহরণ

পার্টনার কোন স্যুট না ডেকে থাকলে বিপক্ষের রঙ-এর চুক্তিতে কোন্ স্যুটের কোন্ তাসখানা লীড দিতে হবে তা মোটা হরপে দেখানো হলো :

১। A, AK, AKQ, AKJ, AKx, AKxx, AKxxx

২। KQJ, KQ10, QJ10, QJ9, J109, J108

*৩। Ax, Axx, Axxx, Axxxx

*৪। KQ, KQx, KQxx, KQxxx

৫। QJ, QJx, QJxx, QJxxx

*৬। Kxx, Qxx, Jxx

*৭। Kxxx, Qxxx, Jxxx

৮। Axx, Kxx, J82, 1093, 82 (রঙ-এর স্যুটের)

৯। 1084, 1098, 52 (অন্য স্যুটের)

ভুল লীডের উদাহরণ

নীচের স্যুট থেকে লীড দেয়া ভুল, কারণ তাতে ন্যায্য পিট থেকে বঞ্চিত হতে হয়। পার্টনার ডেকে থাকলে অবশ্য এ থেকে লীড দেয়া যাবে। তবে বিপক্ষের নো ট্রাম্প চুক্তিতে চার নম্বর থেকে লীড দেয়া চলবে।

১। AQx, KJx, AQJ, KJ10

২। AJx, KQx, Axx, Kxx, Qxx, Jxx

৩। K, Kx, Q, Qx, Jx

৪। AQxx, KJxx, AQJx, KJ10x, AJxx

| আন্দাজী লীড |

অনেক সময় আন্দাজেও কোন স্যুট থেকে লীড দেয়া হয়। একে কানা দান (ব্লাইণ্ড লীড) বলে। স্যুটের চুক্তিতে লীড দেয়ার ভালো কিছু না থাকলে যে-স্যুটে আপনার xx বা xxx ধরনের জঞ্জাল আছে তা থেকে সবচেয়ে বড়োখানা খেলতে পারবেন। তখন দু-তাসের কোন স্যুট থেকে লীড দিলে অনেক সময় সুফল পাওয়া যায়। তবে তিন-তাসের জঞ্জাল থেকে

---

* খেলতে বাধ্য হলে।

আন্দাজে লীড না দেয়াই ভালো। যাই খেলুন না কেন, বিপক্ষের না-ডাকা স্যুটই সাধারণত লীড দিতে হবে।

ভালো লীড দেয়া যাচ্ছে না বলে ঘাবড়াবার বা দুঃখ পাবার কিছুই নেই। কারণ বিপক্ষের সব চুক্তিই পণ্ড করা সম্ভব নয়।

। মধ্যবর্তীকালীন খেলা ।

কোন বাঁটের খেলা চলাকালে প্রতিরোধকারী হিসেবে আপনি দু-একবার পিট পাবেন। পিট পাবার পর প্রথমে লীড দেয়ার সময় যে-ভাবের তাস খেলতে হয় আপনি সেই ভাবের তাস অনায়াসে খেলতে পারবেন বা এমন তাস খেলবেন যাতে আপনাদের বেশি পিট পাবার সম্ভাবনা বাড়ে। ডামির তাস তো তখন আপনার চোখের সামনে। ডামির তাস দেখতে পাচ্ছেন বলে আপনার অনেকটা সুবিধা হবে। তখন পার্টনারের লীড-দেয়া স্যুট 'ব্যাক' করবেন, না অন্য স্যুট খেলবেন তা বিবেচনা করে দেখতে হবে। প্রায়ই বাঁটে ডামির তাস দেখে আপনি কি খেলবেন তা ঠিক করতে হবে। ডামির তাস আপনার ডান দিকে হলে যে-স্যুটে ডামি দুর্বল আপনি সেই স্যুটটিই খেলবেন। আপনার হাতে স্যুটটির J108, 1098 প্রভৃতি বা মাত্র দু-খানা থাকলে সবচেয়ে বড়োখানাই খেলবেন। ডামিতে কোন লম্বা স্যুট থাকলে সে-স্যুটটি যদি তৈরী হবার সম্ভাবনা থাকে, তবে তা খেলা যাবে না। আবার ডামিতে কোন খাটো স্যুট থাকলে সেই স্যুটে তুরুপ করে ঘোষক যাতে পিট বাড়াতে না পারেন সে-জন্যে রঙ খেলে ডামির রঙ কমাতে হবে। যাই খেলুন না কেন, ঘোষকের দু-হাতে যে-স্যুটের তাস নেই রঙ-এর চুক্তির সময় সে-স্যুট আপনি খেলতে পারবেন না। কারণ তাহলে এক হাত থেকে হার-এর তাস পাশাতে আর অন্য হাতে তুরুপ করতে সুযোগ পাবেন ঘোষক। অবশ্য ডামির হাতে রঙ না থাকলে সে-স্যুটটি অনায়াসে খেলা যাবে।

বিপক্ষের রঙ-এর চুক্তিতে আপনার পার্টনার ডাবল দিয়ে থাকলে ডামির হাত দেখে আপনাকে ঠিক করতে হবে কোন্ স্যুটে পার্টনার অতিরিক্ত পিট আশা করছেন বা কোন্ স্যুট খেললে তাঁর সুবিধা হবে। ডাবল দিয়ে তিনি যে স্যুটটি খেলেছিলেন পিট পাবার পর স্বভাবত সেই স্যুটটিই খেলতে চাইবেন আপনি। কিন্তু সে-স্যুটটি না খেলে অন্য আর একটি খেললে হয়তো তাঁর

বেশি সুবিধা হতে পারে। এখন সেই দ্বিতীয় সুটটি বেছে বার না করে যদি তাঁর লীড-দেয়া সুটটিই খেলেন তবে কী করে প্রথম সারির খেলোয়াড় হবেন আপনি। তাই পিট ধরার পর অন্য কোন সুট খেলবেন কিনা তা আপনাকে ভেবে দেখতেই হবে। আপনাকে ভুললে চলবে না যে, শুধু একটা সুটে পিট পাবেন বলে তিনি ডাবল দেননি বা অন্য সুটে AKQ-এর মতো তাস নিশ্চয়ই নেই তাঁর। তাই, তিনি ডাবল দিন আর নাই দিন, এখন বুদ্ধি খাটিয়ে খেলতে হবেই।

♠Q73, ♡KQJ, ◇AQ10, ♣KJ105—ধরুন, এই হাতে বিপক্ষের তিনটে বা চারটে ইস্কাপনের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে পার্টনার হরতনের সাহেব লীড দিয়েছিলেন। মধ্যবর্তীকালে পিট ধরতে পারলে এখানে আপনাকে পার্টনারের লীড-দেয়া হরতন খেললে চলবে না। কারণ হরতনে পিট পাবার ব্যবস্থা তো তিনি নিজেই করেছেন। ডামি আপনার ডাইনে হলে রুইতন বা চিড়িতনের যে-সুটে ডামি দুর্বল আপনাকে এখন সেই সুটটিই খেলতে হবে। রুইতনের গোলাম আপনার থাকলে গোলামটি বা চিড়িতনের বিবি থাকলে বিবিখানা খেলে পার্টনারের পিট পাবার পথ প্রশস্ত করে দেবেন। তা না করে করে আপনি যদি আন্‌কোরা নতুন খেলোয়াড়ের মতো পার্টনারের লীড দেয়া হরতনই খেলেন, তবে হরতনের দু-পিট নিয়ে পার্টনার কী খেলবেন বলুন? তখন কি তিনি বেশ মুশকিলে পড়বেন না? মুশকিল-আসানের জন্যেই তো আপনি তাঁর পার্টনার-রূপে অবতীর্ণ। তখন ডামিতে যদি রুইতনের সাহেব দেখেন, তবে রুইতন না খেলে আপনাকে চিড়িতন খেলতে হবে। আবার চিড়িতনের বিবি যদি আপনার না থেকে ডামিতে থাকে তবে হয়তো আপনাকে রুইতনই খেলতে হবে। যাই খেলুন না কেন, সব সময় মনে রাখতে হবে বিপক্ষের যাতে সুবিধা হয় সে-সুট আপনি খেলতে পারেন না। এই প্রসংগে এই অধ্যায়ের ৫ নম্বর খেলাটি দেখুন।

আবার ধরুন, ডামির খোলা-হাত আপনার বাঁ দিকে আছে আর সে-হাতে কোন মেজর সুটের AQ42, AJ53 বা KJ76 দেখতে পাচ্ছেন। এর যে-কোন সিরিজ পেয়ে ডামি হয়তো একবার সেটা ডেকেছিলেন, কিন্তু ডামির ডাকা মেজর সুটটি ফেলে ঘোষক অন্য সুটে বা নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করেছেন। তাতে স্পষ্টই বুঝা যাচ্ছে যে ডামির ডাকা-সুটটিতে ঘোষকের সমর্থন নেই। তাহলে ধরতে হবে সুটটির অন্য বড়ো তাসগুলো

আপনার পার্টনারই পেয়েছেন। (অবশ্য আপনি যদি নিজে না পেয়ে থাকেন।) সে-অবস্থায় আপনি অনায়াসে সেই অসমর্থিত স্যুটটিও খেলতে পারবেন। স্যুটটির একখানা অনার্স আপনি পেয়ে থাকলে বুঝতে হবে বাকি দু-খানা আপনার পার্টনার পেয়েছেন। সে-ক্ষেত্রেও আপনাকে স্যুটটি খেলতে হবে। আপনার অনার্সখানা ছোটো মানের হলে তাই দিয়ে 'চার্জ' করে, অর্থাৎ আক্রমণ করে খেলবেন। আর অনার্সখানা টেক্‌কা বা সাহেব হলে সবচেয়ে ছোটো তাসখানা খেলবেন।

তবে বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তিতে আপনার পার্টনার যে স্যুটটি লীড দিয়েছিলেন পিট পাবার সংগে-সংগেই আপনাকে সেই স্যুটটি খেলতে হবে। পার্টনারের হাতে অন্য কোন স্যুটের আটক (ষ্টপার) থাকতে-থাকতেই যাতে তাঁর লীড-দেয়া স্যুটটি তৈরী হতে পারে সে-দিকে দৃষ্টি রেখে আপনি খেলবেন। সেই জন্যে প্রথমে সুযোগেই পিট ধরে পার্টনারের লীড দেয়া স্যুটটি খেলতে হবে। কিন্তু পার্টনার যদি তাঁর লীড-দেয়া স্যুটের তাস পাশাতে শুরু করে থাকেন, তবে সে স্যুট না খেলাই ভালো। অবশ্য নিজের ভালো কোন স্যুট থাকলে বা পার্টনারের লীডের ফল লাভজনক মনে না হলে অন্য কথা। তবে মনে রাখবেন, নো-ট্রাম্পের বিরুদ্ধে একবার এ স্যুট, আরবার অন্য স্যুট খেললে প্রায়ই ঘোষককে সাহায্য করা হয়ে যায়।

আবার খেলা চলবার সময় পার্টনারের তাস-পাশানো (ছোটো বা বড়ো তাস ফেলা) দেখে তিনি কোন্ স্যুটের খেলা চাইছেন তা বোঝা যায়। তাই পিট পাবার পর পার্টনারের অভিপ্রায় অনুযায়ী খেলতে হবে আপনাকে।

আপনার হাতে কোন স্যুটের AKx ধরনের তাস থাকলে আগে সাহেবটি খেলে পূর্বে দেখানো নির্দেশ অনুসারে খেলবেন। তাহলে প্রয়োজন মতো ফের সেই স্যুটটি খেলে পার্টনার আপনাকে পিট ধরাতে পারবেন।

। দূরদর্শিতা ।

যে-কোন খেলায় পারদর্শিতা লাভ করতে হলে অন্যান্য গুণের সংগে দূরদর্শিতাও অপরিহার্য। ব্রিজ-খেলায় প্রতিরোধকারীদের কত দূরদর্শী হতে হবে তা নীচের খেলাটি থেকে বোঝা যাবে। নর্থ ঘোষক, চারটে ইস্কাপনের চুক্তি।

ধরুন, ইষ্ট হরতনের সাহেব লীড দিয়েছেন। এখন কীভাবে খেললে ইষ্ট-ওয়েষ্ট একটা ডাউন পাবেন? বলেই রাখছি, ইষ্ট হরতনের সাহেবে পিট পেলে আর পরেরবার হরতন খেললে, তুরুপ করে চতুর ঘোষক তাঁর হাতের রুইতনের হার-এর তাস চিড়িতনে পাশিয়ে যাবার উদ্দেশ্যে ডামির চিড়িতনের লম্বা স্যুটটি তৈরী করার তালে থাকবেন এবং সফলও হবেন।

সংকেত : ইষ্ট-ওয়েষ্ট রুইতনে দু-পিট করতে না পারলে ডাউন আদায় করতে পারবেন না। রুইতনে দু-পিট পেতে হলে ইষ্টের হরতনের সাহেবের পিট ওয়েষ্টকে ধরতে হবে টেক্কা দিয়ে। ধরেই তিনি রুইতন খেলবেন আর ইষ্ট নওলা দেবেন। সে-বার ডামির সাহেবে পিট মিলবে। পিট পেয়ে রঙ খেলে নিজের হাতে ঢুকে ঘোষক স্বভাবত চিড়িতনই খেলবেন। ইষ্ট সে-বার বিবি ফেলে দেবেন। ফলে ডামি সাহেবে পিট পাবেন। পিট পেয়ে ডামি থেকে আবার চিড়িতনই খেলবেন ঘোষক। আর তিনি চিড়িতন খেললেই ওয়েষ্ট গোলামে পিট পাবেন। তখন ওয়েষ্ট রুইতন খেলবেন আর তাঁদের রুইতনে দু-পিট হয়ে যাবে।

শুরুতে হরতনের সাহেবর ওপর টেক্কা দিয়ে পিট ধরে ওয়েষ্ট রুইতন না খেললে আর পরে ঘোষকের ওপর হাত থেকে চিড়িতন খেলার বার ইষ্ট চিড়িতনের বিবি ছাড়া অন্য কোন তাস দিলে কোনমতেই ওঁরা ডাউন আদায় করতে পারতেন না। চিড়িতনের গোলাম থাকলে তা দিয়ে ভবিষ্যতে পিট ধরে ওয়েষ্ট রুইতন খেলতে পারবেন বিবেচনা করে ইষ্টকে শুরুতেই চিড়িতনের বিবি খোয়াতে হচ্ছে। দূরদর্শী ইষ্টের চিড়িতনের বিবি

ফেলে দেয়ার মধ্যেই খেলাটির সমস্ত মাধুর্য জমজমাট হয়ে আছে। [কোচবিহারের মহারাজা ক্লাবের একটা ঘরোয়া খেলা। ইষ্ট ও ওয়েষ্ট যথাক্রমে কীর্তনীয়া ও গ্রন্থকার।]

।রিভোক ও পেনাল্‌টি কার্ড।

ব্রিজে মাঝে-মাঝে 'রিভোক' বলে এক অস্বস্তিকর পরিস্থিতির উদ্ভব হয়। যে-স্যুটের খেলা চলেছে সে-স্যুটের তাস থাকা সত্ত্বেও অন্য স্যুটের তাস দেয়া, বা সে-পিটে আদৌ কোন তাস না-খেলাকে 'রিভোক' বলে। অন্যমনস্কতার জন্যেই সাধারণত এসব ব্যাপার ঘটে। তখন নিয়মভঙ্গকারীর বিরুদ্ধে রিভোক-দাবি করা হয়। এই অপরাধের জন্যে অপরাধীপক্ষ যে ক-পিট পেয়েছেন বা পাবেন তার দু-পিট, আর মাত্র এক পিট পেলে সেই পিটটি বিপক্ষকে দিতে। সংগে-সংগেই ভুল ধরা পড়লে অবশ্য রিভোক হয় না।

মজা হচ্ছে, রঙ-এর চুক্তির বিরুদ্ধে খেলবার সময় প্রতিরোধকারীদের ভুলে রিভোক ঘটলে শাস্তি হিসেবে তাঁদের রঙ-এর টেক্‌কায় পিট থেকেও হয়তো বঞ্চিত হতে হয়। ফলে রঙ-এর টেক্‌কা না পেয়েও ঘোষকের পক্ষে জি-এস-এর খেলা করাও সম্ভব হতে পারে। তাই সময় বিশেষে রঙ-এর টেক্‌কায় পিট না-ও মিলতে পারে। মজার ব্যাপার নয় কি?

আবার খেলা চলবার সময় কোন প্রতিরোধকারী তাঁর পালামতো খেলবার আগেই যদি কোন তাস টেবিলে ফেলে কোন খেলোয়াড়কে বা সকলকে দেখান, বা তাঁর পার্টনারের কোন তাস দেখে নেন, তবে টেবিলে-ফেলা তাসখানা বা পার্টনারের তাসখানা পেনাল্‌টি কার্ডে (পিটুনি তাসে) পরিণত হয়। সে-অবস্থায় তাসখানাকে টেবিলের ওপর চিৎ করে ফেলে রাখতে হয়, এবং তাদের মালিককে অনিচ্ছাসত্ত্বেও প্রথম সুযোগে সে-খানা খেলতে বা পাশাতে হয় আর তিনি নিজেই পিট পেলে প্রথমেই সে-খানা খেলতে হয়।*

---

* অবশ্য দুরভিসন্ধিমূলক না হলে রিভোক, পেনাল্‌টি কার্ড প্রভৃতি নিয়ে হৈ-চৈ না করাই উচিত। কারণ মানুষ মাত্রেরই ভুল হওয়াই স্বাভাবিক। তাই এ-ধরনের ত্রুটির জন্যে কোন পক্ষে বিশেষ অসুবিধা না ঘটে থাকলে এসব ত্রুটি-বিচ্যুতি অনায়াসে উপেক্ষা করা চলে।

যাঁর লীড দেয়ার কথা নয় তিনি কোন স্যুট লীড দিলে ঘোষক ঠিক লীডদাতাকে সেই স্যুটটি লীড দিতে অনুমতি না-ও দিতে পারেন। সে-অবস্থায় লীড-দেয়া তাসখানাও পেনাল্টি কার্ডে পরিণত হয়। ঘোষকের কোন তাস অবশ্য পেনাল্টি কার্ডে পরিণত হয় না। সাধারণত ব্যস্ততার জন্য বা ভুলবশত রিভোক বা পেনাল্টি কার্ডের ব্যাপার ঘটে থাকে। কাজেই যাতে এদের খপ্পরে না পড়েন সেদিকে সজাগ থাকতে হবে।

উদাহরণ *

ডাকের নমুনা সহ বিভিন্ন ধরনের দশটি বাঁটের তাস পরপর দেয়া হলো। প্রতিরোধকারী হিসেবে কীভাবে খেললে বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করা যাবে তারও ইঙ্গিত সংগে-সংগেই দেয়া হয়েছে। প্রথমে নিজে খেলতে চেষ্টা করুন, না পারলে সংকেত দেখুন।

ওয়েষ্ট চিড়িতনের তিরি লীড দিলে ঘোষক (সাউথ) বিবি দিয়ে পিট ধরেন। বিপক্ষের হাতে ৩ : ৩ হারে রুইতন গিয়ে থাকলে সহজেই চুক্তিপূরণ সম্ভব। কিন্তু সেভাবে না-ও যেতে পারে ভেবে সাবধানী ঘোষক প্রথমেই রুইতনে একপিট ছেড়ে দিয়ে স্যুটটি তৈরী করতে ইচ্ছুক। তাই নিজের হাত থেকে রুইতনের ছুরি খেলেছেন আর ডামি থেকে গোলাম দিয়েছেন। ইষ্ট এখন কীভাবে খেললে ডাউন পাবেন?

সংকেত : বেশির ভাগ ইষ্ট এখনই বিবি দিয়ে দিয়ে পিট ধরতে চাইবেন। কিন্তু তা করলে চুক্তি পণ্ড করা যাবে না। কারণ চিড়িতনের টেক্কায়

---

* হবার্ট ফিলিপ্সের দ্বারা সঙ্কলিত Thorne's Complete Contract Bridge থেকে কয়েকটা উদাহরণ নেয়া হয়েছে।

মারফত ঘোষকের হাতে ঢুকবার পথ এখনো খোলা আছে। এখন রুইতনের বিবি চেপে রাখলে ঘোষকের রুইতন স্যুটটি তৈরী হবে না আর তাঁদের চুক্তি-পূরণও হবে না। তাই ইষ্ট এখন বিবি দেবেন না।

২।

ওয়েষ্ট হরতনের তিরি লীড দিলে ঘোষক (সাউথ) টেক্‌কা দিয়ে পিট ধরেন। তারপর রুইতনের গোলাম খেলে ফিনেস নেন। ফিনেস টেকেনি। ইষ্ট বিবিতে পিট পেয়েছেন। ইষ্ট এখন কী খেললে ডাউন পাবেন ?

সংকেত : এখন ইষ্টকে চিড়িতনের পঞ্জা খেলতে হবে। তাতে ঘোষক পিট পাবেন। তারপর তিনি রুইতন খেললে ওয়েষ্ট টেক্‌কায় ধরে চিড়িতন খেলবেন। তখন চিড়িতনে তিন পিট হয়ে যাবে ইষ্টের। ইষ্ট চিড়িতনের পঞ্জা ছাড়া অন্য কোনখানা খেললে বা অন্য কোন স্যুট খেললে ডাউন হতো না।

৩।

সাউথ ঘোষক। ওয়েষ্ট হরতনের চৌকা লীড দিয়েছেন। ইষ্ট কীভাবে খেললে ডাউন আদায় করতে পারবেন ?

সংকেত : শতকরা নিরানব্বই জন ইষ্ট এখন সাহেব দেবেন, কিন্তু এখন সাহেব দিলে ডাউন আদায় করা যাবে না। তাঁকে গোলাম দিতে হবে। তাহলে ঘোষক বিবিতে পিট পাবেন। পরে চিড়িতন বা রুইতনের সাহেবে পিট পেয়ে ইষ্ট হরতনের সাহেব খেলবেন। সে পিটটি টেক্কা দিয়ে ওয়েষ্টকে ধরতে হবে। তাহলে হরতনের বাকি পিট তাঁরই হয়ে যাবে।

বিপক্ষের ডাকের ভঙ্গি থেকে ইষ্টকে বুঝতে হবে যে, তাঁর পার্টনারের হরতনের টেক্কা ছাড়া পিট ধরবার মতো দ্বিতীয় তাস নেই।

তবে মজা হচ্ছে, প্রথমবারে ঘোষক যদি হরতনের বিবি দিয়ে পিট না ধরেন তবে তাঁর তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা হবেই।

সাউথ ঘোষক। ওয়েষ্ট ইস্কাপনের ছক্কা লীড দিয়েছেন। লীড থেকে ও ডামির হাত দেখে ইষ্ট বুঝতে পারছেন যে, সাউথের হাতে ইস্কাপনের AJ7 আছেই। এদিকে অন্য স্যুটে পিট ধরবার মতো তাস তাঁর মাত্র একখানা (চিড়িতনের টেক্কা) আছে। এখন ইষ্ট কীভাবে খেলবেন ?

সংকেত : ইষ্ট এখন ইস্কাপনের দশ দেবেন। ফলে সাউথ গোলামে পিট পাবেন। পরে সাউথ চিড়িতন খেললে ওয়েষ্ট সাহেবে পিট পাবেন এবং আবার ইস্কাপন খেলতে পারবেন। তখন ইষ্ট সাহেব দিয়ে সাউথের টেক্কাটি তাড়াবেন। পরে চিড়িতনের টেক্কায় পিট পেয়ে ইস্কাপনের তৈরী পিটগুলো নেবেন। তাহলে পাঁচ পিট হবে। ইষ্ট প্রথমবারে সাহেব বা বিবি দিলে আর ঘোষক না ধরলে পাঁচ পিট হতো না।

৫।

সাউথ ঘোষক। তাঁর একটা ইস্কাপন ডাকের পরই ওয়েষ্ট টেক-আউট ডাবল দেন আর সংগে-সংগেই নর্থ চারটে ইস্কাপন ডেকে গেমের চুক্তি করেন। তখন ডাবল দিয়ে ওয়েষ্ট চিড়িতনের সাহেব খেলেন। ঘোষক নর্থ থেকে টেক্কা না দিয়ে তিরি দিয়েছেন। কীভাবে খেললে প্রতিরোধকারীরা ডাউন আদায় করতে পারবেন?

সংকেত: পার্টনারের সাহেবে পিট মিলছে বলে ইষ্ট হয়তো একখানা ছোটো রুইতন দেবেন। কিন্তু এখনই তুরুপ না করলে তাঁরা ডাউন আদায় করতে পারবেন না। এখনই তুরুপ করে ইষ্টকে রুইতন খেলতে হবে।

ডামি থেকে চিড়িতনের টেক্কা দিলে ইষ্ট অবশ্য তুরুপ করতেনই, কিন্তু টেক্কা না দেয়ায় সমস্যা দেখা দিয়েছে।

চিড়িতন যে ইষ্টের নেই এবং চিড়িতনের টেক্কা দিলে যে ইষ্ট তুরুপ করবেন তা কিন্তু ঘোষক ভাবেননি। তিনি টেক্কা দেননি অন্য কারণে। তিনি দেখলেন যে, টেক্কা দিলে ওয়েষ্ট আর চিড়িতন খেলবেন না, আর পরেরবার রুইতনের টেক্কা ছাড়া ওয়েষ্ট অন্য যা-ই খেলুন না কেন, তিনি পিট ধরতে পারবেন আর তখন তাঁর খেলতে সুবিধা হবে, আর তাঁর রুইতনের সাহেবও নিরাপদে থাকবে।

একটু চিন্তা করলে ইষ্ট ধরতে পারবেন যে, ডামিতে যখন হরতন নেই তখন রুইতনে পিট বাড়াতে না পারলে ডাউন হবে না। ডামি থেকে ঘোষক কেন চিড়িতনের টেক্কা দিলেন না সে-কথাও তাঁকে ভাবতে হবে।

ওয়েষ্ট রুইতনের সাহেব লীড দেন আর ডামিতে টেক্কা দিয়ে পিট ধরেন ঘোষক। তারপর তিন চক্কর রঙ খেলে ডামি থেকে হরতনের আটা খেলেছেন তিনি। ইষ্ট এখন কীভাবে খেললে ডাউন পাবেন ?

সংকেত : ইষ্ট যদি এখন হরতনের টেক্কা দেন তবে ডাউন হবে না, কারণ হরতনের সাহেব ও বিবি মুক্ত হবে ও ঘোষক তাতে ডামির চিড়িতনের হার-এর তাস দু-খানা পাশিয়ে যাবেন। এখন হরতনের টেক্কা চেপে রাখলে পরে ইষ্ট চিড়িতনে দু-পিট আর ওয়েষ্ট রুইতনে দু-পিট পাবেন।

নো-ট্রাম্পে নিজেদের গেম নিশ্চিত জেনেও, অনেক ডাউন পাবার আশায় ২♣ ডাকে ডাবল দিয়েছেন ইষ্ট। কাজেই, অন্তত তিনটি ডাউন না মিললে ইষ্ট-ওয়েষ্টকে বেকুব বনে যেতে হবে।

এই মজার বাঁটটি 'পার' প্রতিযোগিতার জন্য তৈরী হয়েছিল। পরে ব্রিটিশ দ্বীপপুঞ্জে টেলিভিশনেও খেলাটি দেখানো হয়।*

সাউথ ২♣ বলার পর ওয়েষ্ট যে পেনাল্টি পাস দিয়েছেন তা ধরতে পেরে, আর ভালো ডাউন পাবার পক্ষে নিজের হাতখানা বেশ সহায়ক দেখে ইষ্ট ডাবল দিয়েছেন।

ওয়েষ্ট হরতনের বিবি লীড দেন। উপরে-নীচে তুরুপ করে পিট বাড়ানো ছাড়া উপায় নেই বুঝে হরতনের টেক্কায় পিট ধরে সাউথ সেই তালে থাকেন। এখন ওয়েষ্ট কীভাবে খেললে তিনটে ডাউন পাবেন?

সংকেত: ডামির রঙ (AJ9) দেখে কুশলী ওয়েষ্ট বুঝবেন যে, তাঁর পার্টনারের রঙ-এর Q10x আছেই। তাই পিট পাওয়া মাত্র বিপক্ষের রঙ কমানোর জন্যে তিনি চিড়িতনের সাহেব খেলে ডামির টেক্কা তাড়াবেন। পরে অন্য সুটে আবার পিট পেলে তিনি চিড়িতনের ছক্কা খেলবেন।

এইভাবে খেললে ঘোষক রঙ-এ তিনপিট ও বাকি দু-টেক্কায় দু-পিট, মাত্র এই পাঁচ পিট পাবেন।

লক্ষ্য করুন, ডাক চলার সময় নর্থ বার-কয়েক রুইতন ডেকেছিলেন, কিন্তু সেদিকে না গিয়ে সাউথ হরতনেই গেমের চুক্তি করেছেন।

* খেলোয়াড়দের নৈপুণ্য যাচাই-এর জন্যে বিলেতে 'পার' প্রতিযোগিতা (Par Contest) অনুষ্ঠিত হয়। প্রতিযোগিতার জন্যে Messrs Waddington-এর সহযোগিতায় Terence Reese, S. I. Simon ও Ben Cohen নানা-ভাবের মনগড়া বাঁট তৈরী করেন, পরে কিসে ক-টার চুক্তি প্রভৃতি নির্দেশ দিয়ে বাঁটগুলো প্রতিযোগীদের খেলতে দেয়া হয়।

ওয়েষ্ট চিড়িতনের ছক্কা খেললে ইষ্ট টেক্ককায় পিট পেয়েছেন। এখন তাঁরা কীভাবে খেললে ডাউন আদায় করতে পারবেন?

সংকেত: নর্থের রুইতনগুলো অকেজো করে দিতে পারলে ডাউন সম্ভব। তাই ইষ্ট ওয়েষ্টের হাতে রঙ থাকতে থাকতেই সাউথের হাতের রুইতন (যার সংখ্যা একখানার বেশি হতে পারে না) তাড়িয়ে দিয়ে ঘোষকের নর্থে ঢুকবার পথ বন্ধ করতে হবে। তা এক্ষুনি না করলে ঘোষক রঙ-এর টেক্‌কা সাহেব খেলে রঙ ব্যাক করে বিপক্ষের রঙ তাড়াবেন। পরে পিট ধরে তিনি রুইতনের ছক্‌কা খেলে ডামিতে ঢুকবেন আর খেলা হয়ে যাবে। তাই ইষ্টকে এক্ষুনি রুইতন খেলতে হবে।

ওয়েষ্ট হরতনের চৌকা লীড দিলে ইষ্ট দশ দেন আর ঘোষক পঞ্জা দিয়ে 'ডাক' করেন। পিট পেয়ে ইষ্ট হরতন 'ব্যাক' করায় ঘোষক টেক্‌কা দিয়ে ধরেন। তখন ডামির লম্বা রুইতনের স্যুটটি তৈরী করার আশায় ওপর থেকে ছোটো রুইতন খেলে ডামির দশ-এ ফিনেস নেন ঘোষক। ফিনেস টেকেনি। ইষ্ট গোলামে পিট পেয়েছেন। এখন ইষ্ট কীভাবে খেললে বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করতে পারবেন?

সংকেত: ইষ্টকে এখনই ইস্কাপনের সাহেব খেলে ডামির হাতে ঢুকবার শেষ সম্বল ইস্কাপনের টেক্‌কাটি তাড়িয়ে দিতে হবে। টেক্‌কাটি তাড়াতে গিয়ে ইষ্টকে একটা একটা নিশ্চিত পিট হারাতে হচ্ছে, কিন্তু রুইতনের অনেকগুলো পিট থেকে ঘোষককে বঞ্চিত করতে পারছেন।

নিশ্চিত পিট বিসর্জন দিয়ে এইভাবে কোন হাতে ঢুকবার পথ বন্ধ করাকে ডে-চ্যাপেলে ক্যু (Des Chapelles Coup) বলা হয়।

ওয়েষ্ট রুইতনের বিবি লীড দিলে ঘোষক প্রথমবার 'ডাক' করে দ্বিতীয় বারে টেক্কা দিয়ে ধরেন। তারপর নিজের হাত থেকে ছোটো চিড়িতন খেলে চিড়িতনের দশ-এ ফিনেস নিয়েছেন। ইষ্ট এখন কীভাবে খেললে ডাউন পাবেন ?

সংকেত : স্বভাবত ইষ্ট চিড়িতনের গোলাম দিয়ে পিট নিতে চাইবেন। কিন্তু তাতে যে সাহেব তাঁর নেই তা বোঝাবে না। কিন্তু তিনি যদি এখন সাহেব দিয়ে পিট নেন তবে ঘোষক নিশ্চয়ই ভাববেন যে, গোলামটি ওয়েষ্টের হাতে রয়েছে এবং গোলামের সংগে ছক্কা ও পঞ্জা আছেই। ফলে পরেরবার তিনি নওলায় ফিনেস নেবেন। তাই এইভাবে সাহেব দিয়ে প্রথমে পিট ধরে ভাঁওতা দিলে চুক্তি পণ্ড করা যাবে। চিড়িতনের সাহেবে পিট ধরে ইষ্টকে ইস্কাপনের সাহেব খেলতে হবে।

ছোটো তাস থাকতে অযথা বড়ো তাস দিয়ে পিট ধরে ভাঁওতা দেয়াকে সুইণ্ডল (Swindle) বলা হয়।

হাতে ছোটো তাস থাকতে বড়ো তাস ফেলে ভাঁওতা দিয়ে তাসের বিন্যাস সম্বন্ধে ঘোষককে ধাঁধায় ফেলাও প্রতিরোধকারীদের একখানি মোক্ষম অস্ত্র।

ত্রয়োদশ অধ্যায় | তাসের মারফত খবরাখবর

কোন খাঁটের খেলা চলবার সময় ছোটো বা বড়ো তাস খেলে বা পাশিয়ে প্রতিরোধকারীরা পরস্পরের নিকট নানা ধরনের খবর পাঠাতে পারেন। ধরুন, আপনার পার্টনার কোন সুটের একখানা তাস খেলেছেন। সে সুটটি আবার খেললে আপনার সুবিধা হতে পারে বা অসুবিধাও হতে পারে। কিন্তু আপনার মনের কথাটি—আপনার অভিলাষটি গোপনে বা আকার-ইঙ্গিতে তাঁকে বলতে পারছেন না। তবে সুটটিতে ছোটো বা বড়ো তাস ফেলে সে-সংবাদ অনায়াসে তাঁকে জানানো যায়। পিটটিতে আপনি কি ধরনের তাস ফেলছেন তা লক্ষ্য করে তিনি আপনার অভিলাষটি ধরতে পারেন। আপনার ছোটো তাস থাকা সত্ত্বেও আপনি যদি সাতা বা তার ওপরের কোন তাস ফেলেন তবে পার্টনার বুঝবেন যে, আপনি সুটটি চালিয়ে যেতে বলছেন।* কারণ ছোটো তাস থাকা সত্ত্বেও অযথা বড়ো তাস কেন দিতে যাবেন আপনি? আর যদি হাতের সবচেয়ে ছোটো

---

* অবশ্য প্রয়োজন বোধে বা অবস্থা অনুসারে ছক্কা বা পঞ্জা বা আরও ছোটো তাস ফেললেও একই অর্থ দাঁড়ায়।

তাসখানা ফেলেন, তবে তিনি বুঝবেন যে, সে-স্যুটটি আর না চালিয়ে তাঁকে আপনি অন্য স্যুট খেলতে বলছেন।

এইভাবে তাসের মারফত পার্টনারের নিকট নানা ধরনের খবর পাঠানোর রীতি ব্রিজ-জগতে গড়ে উঠেছে। তাই খেলা চলবার সময় ছোটো বা বড়ো তাস ফেলার গুরুত্ব কতখানি তা সহজেই অনুমেয়।

ধরুন, ইস্কাপনের AK2 থেকে পার্টনার সাহেব খেলেছেন। এদিকে আপনার হাতে ইস্কাপনের Q73 আছে। বিবিখানা আপনার হাতে থাকায় বুঝাই যাচ্ছে যে, সাহেবের সংগে পার্টনারের টেক্‌কাও আছে। দ্বিতীয়-বারে টেক্‌টা খেলে নিয়ে ফের উনি যদি দুরিখানা খেলেন, তবে তৃতীয় পিটটি আপনি বিবি দিয়ে নিতে পারছেন। এ-অবস্থায় ইস্কাপনের সাহেব খেলার বার আপনি যদি সাতাখানা ফেলেন তবে পার্টনারকে বলা হলো, 'চালিয়ে যান, পার্টনার।'* আপনার সাতাখানা দেখেই পরেরবার তিনি টেক্‌কা খেলে পিট নিয়ে তৃতীয়বারে দুরিখানা খেলবেনই। তখন স্যুটটিতে আপনাদের তিন পিট হয়ে যাবে।

কিন্তু আপনার যদি ইস্কাপনের বিবি না থাকতো তবে পার্টনারকে স্যুটটি ফের খেলতে নিষেধ করতে হতো। তখন সাহেব খেলার বার আপনাকে তিরিখানা দিতে হতো। তিরিখানা ফেললে বলা হতো, 'পার্টনার দুঃখিত, এ-স্যুট আর নয়, এবার অন্য স্যুট ধরুন।' তাই আপনার হাতে ইস্কাপনের Q73 না থেকে যদি 873 থাকতো তবে আপনাকে সবচেয়ে ছোটো তাসখানা, অর্থাৎ তিরিখানা ফেলে পার্টনারকে জানাতে হতো, 'বন্ধু, ইস্কাপনের বিবি শত্রুশিবিরে। সাহেব খেলেছেন, যথেষ্ট হয়েছে, ওখানেই থামুন, নইলে বিবি মুক্ত হয়ে যাবে।' আপনার তিরি দেখলে ইস্কাপনের টেক্‌কা চেপে রেখে পার্টনার তখন অন্য স্যুট ধরতেন।

আবার ধরুন, আপনার পার্টনার ইস্কাপনের AK53 থেকে সাহেব খেলেছেন আর আপনি ইস্কাপনের মাত্র 94 পেয়েছেন। এখন পরপর সাহেব ও টেক্‌কার পিট নিয়ে তৃতীয়বারে উনি যদি আবার ইস্কাপন খেলেন তবে আপনি তুরুপ করতে পারছেন। কিন্তু সে-খবর তাঁকে জানাবেন

---

* এইভাবে প্রথমে বড়ো তাস দিয়ে পরে ছোটো তাস দেয়াকে পিটার (Peter) বা একো (Echo) বলে।

কীভাবে? সে-খবর জানাতে হলে সাহেব খেলার বার চৌকাখানা না দিয়ে আপনি নওলাখানা দেবেন। নওলাখানা দেখলেই উনি বুঝবেন যে, ইস্কাপনে আপনার স্বার্থ আছে, তাই ইস্কাপন চালিয়ে যেতে বলছেন তাঁকে। তখন পরেরবার টেক্কা খেলে তৃতীয়বারে উনি ইস্কাপনই খেলবেন আর আপনি তুরুপ করতে পারবেন। নওলাখানা না দিয়ে আপনি চৌকাখানা দিলে উনি টেক্‌কা চেপে রেখে অন্য স্যুট ধরতেন।

এমনও হতে পারে যে, ওপরের মতো অবস্থায় দু-তাসে নওলা ও চৌকা না হয়ে আপনার দু-ভাগে চৌকা ও দুরি আছে। সে-ক্ষেত্রেও আপনি তৃতীয়বারে তুরুপ করতে পারছেন। কিন্তু আপনার তাস দু-খানা বড্ড ছোটো। এত ছোটো তাস দেখে পার্টনার কি স্যুটটি চালিয়ে যাবেন? হ্যাঁ, প্রথমে চৌকাখানা ফেললে নিশ্চয়ই তিনি স্যুটটি চালিয়ে যাবেন, অবশ্য তিনি যদি সজাগ থাকেন। যদি তিনি লক্ষ্য করেন যে, কোন হাত থেকে দুরিখানা পড়লো না আর ডামিতেও দুরিখানা নেই, তবে তিনি বুঝবেন যে, দুরিখানা আপনার হাতেই আছে। দুরি থাকতে আপনি কেন চৌকা দিলেন তা তাঁকে একবার ভেবে দেখতে হবে না? তাঁর কারণ স্যুটটি চালিয়ে যেতে বলছেন আপনি। পরেরবার টেককা খেললে আপনি দুরিখানা ফেলছেনই। ফলে, তিনি ইস্কাপন চালিয়ে যাবেনই।

অবশ্য একটু অভিজ্ঞ না হলে আর সজাগ না থাকলে এত খুঁটিনাটি ধরা সম্ভব নয়। চৌকা দেখলে দুরির খোঁজ করতে অনেকর যে আগ্রহ থাকে না তা ঠিক। তবে উঁচুদরেব খেলোয়াড হতে হলে প্রত্যেকখানা তাস লক্ষ্য করতেই হবে।

এই ফাঁকে একটা কথা বলে রাখি। দু-তাসে বিবি থাকলে তৃতীয় চক্করে তুরুপ করা যায়, অবশ্য পার্টনারের যদি টেককা-সাহেব থাকে। তবে সে-অবস্থায় পার্টনার সাহেব খেললেও তাঁকে নিরুৎসাহ করাই উচিত। কারণ বিবিতে এমনিই পিট পাওয়া যাবে।*

---

* প্রথমে বড়ো তাস ফেলে পরেরবার ছোটো দিলে জোড় সংখ্যক তাসের, অর্থাৎ ২, ৪, ৬ ইত্যাদির, আর প্রথমে ছোটো দিয়ে পরেরবার বড়ো দিলে বিজোড় সংখ্যক তাসের অস্তিত্ব জানিয়ে ইঙ্গিত দেয়ার এক রীতি অভিজ্ঞমহলে প্রচলিত আছে।

। পছন্দমতো সুট খেলতে ইঙ্গিত (১) ।

যে-সুটের খেলা চলেছে সে-সুটের তাস না থাকলে বা ফুরিয়ে গেলে অন্য সুটের বড়ো-ছোটো (হাই-লো) তাস ফেলে অন্য কোন্ সুটে আপনার স্বার্থ আছে তা পার্টনারকে জানানো যায়। তখন যে-সুটের একটু বড়ো তাস (সাধারণত সাতা বা তার ওপরের তাস) ফেলবেন পার্টনারকে সেই সুটটি খেলতে বলা হয় আর যে-সুটের ছোটো তাস ফেলবেন পার্টনারকে সে-সুট খেলতে নিষেধ করা হয়। আপনার খেলা-তাস দেখে পার্টনার তখন আপনার অভিপ্রায় অনুযায়ী সুটটি খেলতে সমর্থ হন।

বিশেষ করে বিপক্ষের নো-ট্রাম্প চুক্তির সময় এইভাবে বড়ো-ছোট তাস ফেলে পার্টনারকে ইঙ্গিত দিতে হয়। ধরুন, পার্টনার (এমন কি ঘোষকও) ইস্কাপন খেলে চলেছেন আর এদিকে আপনার হাতে ইস্কাপন নেই। এ-অবস্থায় আপনি প্রথমবার রুইতনের আটা ফেললেন আর পরেরবার চিড়িতনের তিরি ও তার পরেরবার হরতনের দুরিখানা ফেলবেন। পার্টনার তখন বুঝবেন যে, কেবল রুইতনেই আপনার স্বার্থ আছে আর সুযোগ পেলেই তাঁকে রুইতন খেলতে বলছেন। ফলে সুযোগ পেলেই তিনি রুইতনই খেলবেন। কারণ চিড়িতনের ও হরতনের ছোটো তাস পাশিয়ে আপনি তাঁকে সাবধান করে দিয়ে বলেছেন, 'খবরদার বন্ধু, চিড়িতন হরতনের কোনটি নয়, কেবল মাত্র রুইতন।'

তবে নো-ট্রাম্প চুক্তির সময় কোন সুটের বড়ো তাস ফেলে পার্টনারকে ইঙ্গিত দিতে হলে সুটটির তাস কমে যায়। তাতে অসুবিধা হওয়াই স্বাভাবিক। কাজেই প্রয়োজনীয় সুটটির তাস একখানাও না পাশিয়ে যে-সুটের খেলা আপনি চাইছেন না সেই সুটের বা সেই সুটগুলোর ছোটো তাস ফেলে পার্টনারকে ইঙ্গিত দিতে হয়। তাতেই আপনার অভীষ্ট সুটটি কী তা পার্টনার ধরতে পারবেন।

। বেয়াড়া তাস থাকলে ।

অনেক সময় এমন বেয়াড়া তাস এসে যায় যে, সে-তাস পাশিয়ে পার্টনারকে মনের কথাটি বলা হয়, না, বরং উল্টো ইঙ্গিত দেয়া হয়ে যায়। ধরুন, আপনি চিড়িতনের মাত্র 1087 পেয়েছেন। স্বভাবতই আপনি চিড়িতনের খেলা চাইবেন না। কিন্তু বাধ্য হয়ে যেই আপনি চিড়িতনের সাতাখানা

ফেলবেন অমনি পার্টনার ধরবেন যে, সুযোগ পেলেই আপনি তাঁকে চিড়িতন খেলতে বলছেন। এরকম পরিস্থিতিতে তাঁকে হাতের অবস্থা জানানোর জন্য পরেরবারই আপনাকে আটাখানা ফেলতে হবে। কারণ প্রথমে বড়ো তাস ফেলে পরে ছোটো তাস ফেললে সুটটি খেলতে বলা হয় আর প্রথমে ছোটো খেলে পরে তার চেয়ে বড়ো তাস দিলে সুটটি খেলতে নিষেধ করা হয়।

। থার্ড হ্যাণ্ড হাইয়েস্ট ।

প্রথম হাতে কোন সুটের ছোটো তাস খেললে তৃতীয় হাতে সবসময়ই বড়ো তাস খেলাই নিয়ম। কিন্তু যদি বোঝা যায় যে, ছোটো বা মাঝারি তাস দিলেও একই কাজ হবে, তবে তৃতীয় হাতে বড়ো তাস কেন দিতে হবে? কোন সুটে কী ধরনের তাস আছে তা খেলা চলবার সময় প্রতিরোধকারীদের পরস্পরকে জানানোই নিয়ম বলে তখন ছোটো বা মাঝারি তাস দিলে বরং পার্টনারকে হাতের অবস্থা পরিষ্কার জানানো যায়। নীচের তাসগুলো দেখুন:

১। ◇QJ10 (N); W ◇A94; E ◇873; S ◇K62

২। ◇KQJ (N); W ◇A94; E ◇1052; S ◇876

এখানে ওয়েষ্ট ডামি। প্রথম বাঁটে সাউথ দুরি খেলেছেন আর ওয়েষ্ট চৌকা দিয়েছেন। নর্থ এখন কী দেবেন? এখানে তাঁর কাছে তিনখানা তাসের সমান মূল্য ভেবে তিনি যদি এখন বিবি দেন, তবে সাউথ কি বুঝবেন যে, তাঁর কাছে গোলাম ও দশও আছে? কক্ষনো নয়। কিন্তু তিনি যদি দশ দিয়ে পিট ধরেন, তবে সাউথ নিশ্চয়ই বুঝবেন যে, তাঁর কাছে বিবি ও গোলামও আছে। কারণ এর একখানা ইষ্টের থাকলে ইষ্ট পিট ধরতেনই।

সেই রকম দ্বিতীয় বাঁটে সাউথ আটা খেলার পর ওয়েষ্ট চৌকা দিলে নর্থকে সাহেব না দিয়ে গোলাম দিয়েই পিট ধরতে হবে।

তৃতীয় হাতে সবচেয়ে বড়োখানা (থার্ড হ্যাণ্ড হাইয়েস্ট) খেলার নির্দেশ কি ওপরের মতো ক্ষেত্রেও অনুসরণ করতে হবে? ডামিতে J97

দেখা যাচ্ছে আর আপনার হাতে আছে Q108। ডামির বাঁ পাশে আপনার আসন। ডামি থেকে সাত্তাখানা খেলা হলে আপনি কী এখানে আটাখানা না দিয়ে বিবিখানা দেবেন? অনেক সময় এই তুচ্ছ ব্যাপারটি গুলিয়ে ফেলা হয় বলে বিষয়টির উল্লেখ না করে পারলাম না।

। বিপক্ষের তাস-নিংড়ানো ।

অনেক সময় নিজেদের লম্বা স্যুটটি বারবার খেলে ঘোষক প্রতিরোধকারীদের হাত থেকে অন্য স্যুটের তাস বার করে নেয়ার চেষ্টা করেন। একে তাস-নিংড়ানো (স্কুয়িজিং) বলে। এ-অবস্থায় আপনাকে একটা স্যুট আর পার্টনারকে অন্য স্যুট আগ্‌লে থাকতে হবে। ডামিতে যে-স্যুটের তাসের সংখ্যা বেশি প্রথমত সেই স্যুট সম্বন্ধে সজাগ হতে হবে। সে-স্যুটের তাস কম বা ছোটো হলে, ছোটো তাস পাশিয়ে স্যুটটি সম্বন্ধে পার্টনারকে হুঁশিয়ার করতে হবে। তাহলে পার্টনার সে-স্যুটের তাস পাশাবেন না।

আবার হিসেব করলে ধরা যাবে ঘোষকের লুকোনো হাতে অন্য কোন্‌ স্যুটের তাস বেশি আছে বা কোন্‌ স্যুটে তাঁর স্বার্থ আছে। সে-স্যুটে আপনার দখল না থাকলে ছোটো তাস পাশিয়ে স্যুটটি সম্বন্ধে পার্টনারকে সজাগ থাকতে ইঙ্গিত দিতে হবে।

প্রত্যেক স্যুটের ক-খানা তাস খেলা হয়েছে, কিসের ক-খানা 'পিটন্থ' হয়েছে, সে দিকে খেয়াল রাখতেই হবে। না রাখলে ঘোষকের তাস-নিংড়ানোর উদ্দেশ্য বোঝা যাবে না বা ভালো খেলোয়াড় হওয়া যাবে না।

। পছন্দমতো স্যুট খেলতে ইঙ্গিত (২) ।

আগেই বলা হয়েছে, কোন স্যুটের খেলা চলবার সময় স্যুটটির তাস হাতে না থাকলে অন্য কোন স্যুটের বড়ো তাস পাশিয়ে সেই স্যুটটি খেলতে পার্টনারকে ইঙ্গিত করা যায়। কিন্তু খেলা-স্যুটটির তাস হাতে থাকলেও সেই স্যুটেরই বড়ো বা ছোটো তাস খেলে নিজের পছন্দমতো স্যুট খেলতে পার্টনারকে ইঙ্গিত দেয়ার এক চমৎকার রীতি পাকা খেলোয়াড়দের মধ্যে গড়ে উঠেছে।

পার্টনার কোন স্যুট খেললে স্যুটটির প্রয়োজন অতিরিক্ত বড়ো তাস ফেলে পার্টনারকে স্যুটটি চাইতে বড়ো স্যুট দুটির সবচেয়ে বড়োটি (রঙ বাদে) খেলতে বলা হয়। ধরুন, পার্টনার চিড়িতনের টেক্কা খেলেছেন।

তখন চিড়িতনের সাতা বা আটা থাকা সত্ত্বেও আপনি যদি গোলাম, দশ প্রভৃতির একখানা দেন, তবে পার্টনারকে বলা হলো, 'চিড়িতন থেকে বড়ো দুটো স্যুটের বড়োটি (অর্থাৎ হরতন ও ইস্কাপনের একটি) খেলো।' (নিজের ও ডামির হাত দেখে পার্টনার বুঝতে পারবেন যে, চিড়িতনের গোলাম বা দশ ফেলে আপনি তাঁকে চিড়িতন খেলতে নিষেধ করছেন।) হরতন রঙ হয়ে থাকলে পার্টনার তখন ইস্কাপন খেলবেন। রুইতন বড়ো স্যুট দুটোর বড়োটি নয় বলে রুইতন খেলবার কথা উঠবেই না। নীচের বাঁটটি ও ডাকগুলো লক্ষ্য করুন :

দ্বিতীয়বারে চিড়িতনে তুরুপ করতে পারবেন বলে ওয়েষ্ট চিড়িতনের একক টেক্কা লীড দিয়েছেন। টেক্কার পিট নিয়ে পার্টনারের দ্বারা পিট ধরানোর আশায় পরেরবার তিনি পার্টনারের ডাকা-স্যুট রুইতনই খেলবেন ভেবেছিলেন। কারণ রুইতনের টেক্কা পার্টনারের থাকবার কথা। কিন্তু রুইতনের টেক্কা না থেকে তাঁর আছে ইস্কাপনের টেক্কা-বিবি। কাজেই চিড়িতনের টেক্কায় পিট নিয়ে রুইতন না খেলে ওয়েষ্ট যাতে ইস্কাপন খেলেন সে-ইঙ্গিত ওয়েষ্টকে দেয়া দরকার। তা দিতে হলে চিড়িতনের টেক্কার পিটে ইষ্টকে চিড়িতনের গোলাম ফেলতে হবে। তাহলে ইঙ্গিত দিয়ে বলা হবে 'চিড়িতন থেকে বড়ো স্যুট দুটোর বড়োটি খেলো।' এই ইঙ্গিতের অর্থ ওয়েষ্ট বুঝতে পারবেন এবং হরতন রঙ বলে পরেরবার ইস্কাপন খেলবেন তিনি। তাতেই দুটো ডাউন পাবার ব্যবস্থা হবে।

লক্ষ্য করুন, ইষ্ট প্রয়োজন অতিরিক্ত বড়ো তাস (এখানে চিড়িতনের গোলাম) না দিয়ে ছোটো তাস (পঞ্জাখানা) দিলে পরেরবার ওয়েষ্ট রুইতনই খেলতেন আর তাতে বিপক্ষের ঠিকমতো খেলা হয়ে যেত।

আবার একই স্যুটের ছোটো তাস ফেলে স্যুটটি চাইতে ছোটো স্যুট খেলতে ইঙ্গিত দেয়ার রীতিও চালু হয়েছে। নীচের বাঁটটি দেখুন :

সাউথ ঘোষক। তাঁর তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তিতে ওয়েষ্ট চিড়িতনের পঞ্জা লীড দেন আর টেক্কা দিয়ে ধরে ঘোষক হরতনের সাহেব খেলেন। ওয়েষ্ট তখন হরতনের টেক্কা দিতেই ইষ্ট হরতনের তিরি ফেলে দিয়ে ইঙ্গিত দিলেন, ‘হরতন থেকে ছোটো স্যুট খেলো।’ ডামির তাস দেখে ওয়েষ্ট তাতে বুঝবেন যে, ইষ্ট তাকে রুইতন দেখতে বলছেন। ফলে ওয়েষ্ট এখন রুইতনের বিবি দিয়ে ‘চার্জ’ করে, অর্থাৎ আক্রমণ করে খেলবেন আর বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব হবে। এবার নীচের বাঁটটি দেখুন :

নর্থ ঘোষক। চারটে ইস্কাপনের চুক্তি। ইষ্টকে লীড দিতে হচ্ছে। রুইতন মাত্র একখানা আছে তাঁর। তিনি যদি রুইতন খেলেন আর দু-বার রুইতনে তুরুপ করতে পারেন তবে বিপক্ষের চুক্তি পণ্ড করা সম্ভব।

সেই ভরসায় তিনি রুইতনের তুরি লীড দেন আর টেক্কা দিয়ে ধরে ওয়েষ্ট রুইতন 'ব্যাক' করেন এবং ইষ্ট তুরুপ করেন। এবার চিড়িতন খেললে ওয়েষ্ট টেক্কা দিয়ে ধরে ফের রুইতন খেলতে পারছেন। কিন্তু কী করে ইষ্ট বুঝবেন যে, ওয়েষ্টের চিড়িতনের টেক্কা আছে ?

ওয়েষ্টের যে চিড়িতনেরও টেক্কা আছে সময়মতো সে খবর ইষ্টকে ওয়েষ্টই জানাবেন। রুইতনের টেক্কায় প্রথমবারে পিট ধরে রুইতন 'ব্যাক' করবার সময় রুইতনের ছোটো তাস খেলে সে-খবর ইষ্টকে জানাবেন তিনি। কারণ কোন সুটের ছোটো তাস 'ব্যাক' করার অর্থ, পরেরবার সুটটি থেকে ছোটো সুট খেলতে বলা। তাই প্রথম পিট ধরেই ওয়েষ্ট রুইতনের তিরি খেলবেন। এর অর্থ, রুইতন থেকে ছোটো সুটে তাঁর স্বার্থ আছে। সে সুটটি নিশ্চয়ই চিড়িতন।

যদি চিড়িতনের টেক্কা না থেকে ওয়েষ্টের হরতনের টেক্কা থাকতো তবে তাঁকে রুইতনের বড়ো তাস (এই বাঁটে দশ) ব্যাক করতে হতো। ছোটো তাস থাকা সত্ত্বেও বড়ো তাস খেলা বা 'ব্যাক' করার অর্থ পরেরবার সুটটি থেকে বড়ো সুট খেলতে ইঙ্গিত দেয়া। এখানে ইস্কাপন রঙ বলে সে-সুটটি যে হরতন, ওয়েষ্ট দশ খেললে ইষ্ট তা বুঝতে পারতেন। মনে রাখবেন, এ-অবস্থায় চিড়িতন ইস্কাপনের ওপরের সুট।

একটি বিশেষ প্রযোজনীয় কথার পুনরুল্লেখ করে অধ্যায়টি শেষ করছি। সেটি হল :

ওপরের লুকোনো হাতে পিট ধরবার সময় পাশাপাশি তাসের বড়োখানা দিয়ে পিট নেবেন ঘোষক। যেমন, AKQ বা KQJ থাকলে যথাক্রমে A ও K দিয়ে পিট ধরবেন তিনি। তাহলে নিচের বড়ো তাসের অস্তিত্ব সম্বন্ধে প্রতিরোধকারীরা সমস্যায় পড়বেন। অপরপক্ষে প্রতিরোধকারীরা যথা সম্ভব ছোটো তাস দিয়ে পিট নেবেন। যেমন, AKQ বা KQJ থাকলে যথাক্রমে Q ও J দিয়ে পিট নেবেন তাঁরা। তাহলে ওপরের বড়ো তাসের অস্তিত্ব সম্বন্ধে পার্টনার নিশ্চিত হবেন, ওদিকে ঘোষককে সমস্যায় ফেলা যাবে।

চতুর্দশ অধ্যায় | স্লাম

ক্রিকেটে যেমন ওভার-বাউণ্ডারি ব্রিজেও তেমনি গ্র্যাণ্ড-স্লাম। আল্‌গা বল পেলে বেপরোয়া ব্যাটস্‌-ম্যানের পক্ষে দু-পাঁচটা ওভার-বাউণ্ডারি হাঁকানো মোটেই কঠিন নয়। কিন্তু গ্র্যাণ্ড-স্লাম? ব্রিজে গ্র্যাণ্ড-স্লাম সহজলভ্য নয় মোটেই। এই লোভনীয় বস্তুটি বোধহয় অনেকটা সাধনার ফল।

অভিজ্ঞতা থেকে দেখা গেছে, দু-হাতে মোট ৩৭টি ফোঁটা থাকলে সহজেই গ্র্যাণ্ড স্লামের খেলা করা যায়। অর্থাৎ ৩৭টি ফোঁটাব মুক্তোর মালা উপহার দিলেই বিলোল কটাক্ষ হেনে রূপসী গ্র্যাণ্ড স্লাম আবির্ভূত হয় তার 'ফ্যান'কে কৃতার্থ করতে। তাঁর ছোট্ট বোনটি বরং একটু অল্পেই খুশী। সে যেন ক্লাব-ঘরের আশেপাশে ঘুরঘুর করে ঘোরে আর ৩৩টি ফোঁটার মালা পেলেই স্মিতহাস্যে আত্মসমর্পণ করে।

মোট তেরো পিটেব মধ্যে বারো পিট পেলে এল-এস (লিটল স্লাম) আর তেরো পিটই পেলে জি-এস (গ্র্যাণ্ড-স্লাম) হয়। মাইনর স্যুটে 'পাঁচ' ডেকে এগারো পিট নেয়ার চুক্তি হামেশাই করা হচ্ছে। আর একটু উঠলেই তো

স্লামের চুক্তি করা হলো। কিন্তু মজা হচ্ছে, উঠতে চাইলেই ওঠা যায় না, আর জোর করে উঠলেই ডিগবাজি!

।স্লামের হাত।

কিরকম হাতে স্লামের চুক্তি করতে হবে, কিভাবে ডেকে সে-চুক্তিতে পেঁছিতে হবে সে-সব সঠিকভাবে বলা কঠিন। তবে সে সম্বন্ধে কিছু নিয়ম-প্রথা এর মধ্যে গড়ে উঠেছে এবং উন্নততর প্রথা আবিষ্কারের জন্য গবেষণারও অন্ত নেই। নীচের বাঁট দুটো দেখুন :

১।

W	E
♠AKQ	♠432
♡875	♡AKQ
◇AKJ105	◇Q986
♣KQ	♣543

২।

S	N
♠AKQ	♠986
♡654	♡AKQ
◇AK65	◇Q42
♣KQJ	♣10753

দু-হাতে ৭ ট্রিকসহ ৩৩টি প্রকৃত ফোঁটার এই বাঁট দুটোর প্রত্যেকটিতেই এল-এস-এর খেলা হবে। প্রথম বাঁটে নো-ট্রাম্পে বা রুইতনে আর দ্বিতীয় বাঁটে নো-ট্রাম্পে। এই ৩৩ ফোঁটার সংগে চিড়িতনের টেক্কা থাকলে ৩৭ ফোঁটা হতো আর জি এস-এর খেলা করা যেত।

পার্টনারের ডাক থেকে যদি বুঝা যায় যে, দু-হাতে স্লাম হবার মতো পর্যাপ্ত ফোঁটা এসে গেছে, তবে অনায়াসে স্লামের চুক্তি করা চলে।

কিন্তু পার্টনার কত ফোঁটা পেয়েছেন তা কী উপায়ে জানা যাবে? তাঁর ডাকার ভঙ্গি ও সাড়ার প্রকৃতি থেকেই সে সব আঁচ করতে হবে। সূচনাকারী নো-ট্রাম্প ডাকলে তাঁর হাতের ফোঁটার সংখ্যা সহজেই ধরা যায়। তাঁর অন্যভাবের ডাক ও ফিরতি-ডাক শুনেও তাঁর হাতের সম্ভাব্য ফোঁটার সংখ্যা অনুমান করা যায়। আবার পার্টনারের প্রতি-ডাকের ভঙ্গি থেকেও তাঁর হাতের ফোঁটার সংখ্যা সূচনাকারীও জানতে পারেন। * অবশ্য হিসাবে মাঝে-মাঝে সামান্য ভুলচুকও হতে পারে। তবে হিসাবে দু-এক ফোঁটার গরমিল হলেও কিছুই যায় আসে না। কারণ তাসের অনুকূল বিন্যাসে অনেক সময় ৩৩ ফোঁটার চের কমেও এল-এস আর

* তৃতীয় অধ্যায় থেকে সপ্তম অধ্যায় দ্রষ্টব্য। কত ফোঁটার হাতে কি ধরনের ডাক ও সাড়া দিতে হয় তা অধ্যায়গুলিতে বলা হয়েছে।

৩৭ ফোঁটারও কমে জি-এস সম্ভব। বলা বাহুল্য, বেশির ভাগ স্লাম ডাকা হয় অনুকূল বিন্যাসের দু-রঙা স্যুটের হাতে, নির্দিষ্ট ফোঁটার কমেই।* অবশ্য প্রতিকূল বিন্যাসে ঘটলে পর্যাপ্ত ফোঁটা থাকা সত্ত্বেও দু-একবার স্লাম ফস্‌কে যেতেও পারে। তবে ৩২-৩৩ ফোঁটায় এল এস আর ৩৬-৩৭ ফোঁটার জি-এস ডেকে ডাউন দিলেও আপশোষের কিছুই থাকে না। তাই সে-জন্যে নিরুৎসাহ হবার কিছুই নেই।

। প্রথম ও দ্বিতীয় চক্‌করে দখল ।

তাস যে-ভাবেরই হোক না কেন, বিপক্ষের লীডের সংগে-সংগেই পিট ধরতে না পারলে জি-এস করা যায় না আর দ্বিতীয়বারে পিট ধরতে না পারলে এল-এস হয় না। তাই সব স্যুটে প্রথম চক্‌করে দখল (ফার্স্ট রাউণ্ড কন্‌ট্রোল) না থাকলে জি-এস ডাকা যায় না আর তিনটি স্যুটে প্রথম চক্‌করে দখল আর বাকি স্যুটটিতে দ্বিতীয় চক্‌করে দখল না থাকলে এল-এসও ডাকা চলে না।

পার্টনারদের কোন হাতে কোন স্যুটের টেক্‌কা থাকলে স্যুটটি লীড হবার সংগে-সংগেই পিট ধরা যায়। রঙ-এর চুক্তিতে কোন হাতে কোন স্যুটে ছুট (ভয়েড) হলে স্যুটটি খেলার সংগে-সংগেই তুরুপ করে পিট পাওয়া যায়। এই দুই অবস্থায় স্যুটটিতে প্রথম চক্‌করে দখল আছে বুঝা যাচ্ছে।

আবার কোন স্যুটে সাহেবসহ মাত্র দু-খানা তাস থাকলে স্যুটটির দ্বিতীয় পিট সাহেব দিয়ে ধরা যায়। রঙ-এর চুক্তিতে কোন স্যুটে কোন হাতে একক-তাস থাকলে স্যুটটিতে দ্বিতীয়বারে তুরুপ করে পিট পাওয়া যায়। এই দুই অবস্থায় স্যুটগুলোতে দ্বিতীয় চক্‌করে দখল আছে বুঝতে হবে।

জি-এস ডাকার আগে তাই দেখতে হবে, সব স্যুটে প্রথম চক্‌করে দখল আছে কিনা, আর এল-এস ডাকতে হলে দেখতে হবে তিনটি স্যুটে প্রথম চক্‌করে আর বাকি স্যুটটিতে দ্বিতীয় চক্‌করে দখল আছে কিনা।

। ব্লাকউড কন্‌ভেনশান ।

পার্টনারের ক-টা টেক্‌কা ও ক-টা সাহেব আছে তা জানতে পারলে নিজেদের ক-টা স্যুটে প্রথম চক্‌করে দখল ও ক-টা স্যুটে দ্বিতীয় চক্‌করে দখল

---

* তখন লম্বা স্যুট দুটোর মিল-খাওয়াটিকে রঙ করা হয় ও অন্যটায় হার-এর তাসগুলো পাশানো হয়।

আছে তা বেশ বুঝা যায়। পার্টনারের হাতের টেক্কা ও সাহেবের সংখ্যা জানবার জন্যে সাধারণত ব্লাকউড প্রথার (Blackwood Convention) সাহায্য নেয়া হয়। প্রথাটি অতি সহজ। ডাক চলেছে হঠাৎ কোন খেলোয়াড় বললেন, 'চারটে নো-ট্রাম্প।' এর অর্থ তিনি নো-ট্রাম্পে খেলার চুক্তি করতে চাইছেন না, তিনি পার্টনারকে মাত্র জিজ্ঞেস করছেন 'ক-টা টেক্কা পেয়েছেন, ম্যাডাম?' এই কৃত্রিম চারটে নো-ট্রাম্প ডাককে সন্ধানী-ডাক বলা যায়। বলা বাহুল্য, স্লামের সম্ভাবনা দেখলেই এই ভাবের সন্ধানী-ডাক দেয়া হয়। তখন পার্টনারকে নীচে দেখানো ভাবে জবাব দিতে হয়:

১। কোন টেক্কা না থাকলে......৫ ♣
২। একটা টেক্কা থাকলে ...... ·৫ ♢
৩। দুটো টেক্কা থাকলে.........৫ ♡
৪। তিনটে টেক্কা থাকলে.........৫ ♠
৫। চারটে টেক্কা থাকলে.........৫ ♣

চারটে টেক্কা থাকলে পাঁচটা নো-ট্রাম্প না বলে পাঁচটা চিড়িতন বলতে হচ্ছে, কারণ প্রশ্নকর্তার পরেরবারের সম্ভাব্য ডাক হলো পাঁচটা নো-ট্রাম্প। পার্টনারের উত্তর শুনে নিজের হাতের সংগে মিলিয়ে দেখে প্রশ্নকর্তা বুঝতে পারেন যে, পাঁচটা চিড়িতন বলে পার্টনার 'হ্যাঁ টেক্কা' কি 'না-টেক্কা' জানিয়ে সাড়া দিয়েছেন।

প্রশ্নকর্তা পরেরবার বললেন 'পাঁচটা নো ট্রাম্প'। অর্থাৎ তিনি পার্টনারকে জিজ্ঞেস করলেন, ক-টা সাহেব পেয়েছেন তিনি।

তখন আগের ধরনে কোন সাহেব না থাকলে......৬♣, একটা সাহেব থাকলে..... ৬♢, দুটো সাহেব থাকলে · ·· ৬♡, তিনটে সাহেব থাকলে ......৬♠ আর চারটে সাহেব থাকলে......৬ নো-ট্রাম্প বলে পার্টনারকে সাড়া দিতে হয়।

পার্টনারের উত্তর শুনে ও নিজের হাতের টেক্কা-সাহেবের সংখ্যা দেখে প্রশ্নকর্তা বুঝতে পারেন ক-টা স্যুটে তাঁদের প্রথম চক্করে ও ক-টা স্যুটে দ্বিতীয় চক্করে দখল আছে।

এর পর অবস্থা অনুযায়ী এল-এস বা জি-এস ডাকা হয়। যদি দেখা যায় যে, একটা টেক্কা বিপক্ষে পেয়েছেন তবে জি-এস ডাকা যায় না।* যদি দেখা যায় যে, একটা টেক্কা ও একটা সাহেব বিপক্ষ শিবিরে তবে হয়তো এল-এসও ডাকা যায় না। তাই চারটে নো-ট্রাম্পের পর পার্টনারের জবাব শুনে ভাববার জন্যে একটু সময় নিতে হয়। কারণ সংগে-সংগেই পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডাকলে ছ-এর কোঠায় ডাক উঠবেই। একটা টেক্কা শত্রু-শিবিরে থাকলে সাধারণ হাতে মিল-খাওয়া স্যুটে পাঁচ-ডেকে থামাই উচিত। অবশ্য তাসের বিন্যাস অনুকূল হলে তখনো এল-এস ডাকা যায়। সবসময় মনে রাখবেন, স্লামের উজ্জ্বল সম্ভাবনা না থাকলে পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডাকা ঠিক নয়।

একটা লম্বা ও জোরালো স্যুট থাকলে বা প্রাথমিক ডাক ও প্রতি-ডাকের পর একটা ভালো মিল-খাওয়া স্যুটের সন্ধান পেলে ব্লাকউড প্রথা অনুসরণ করা হয়। তাই, ১ নো-ট্রাম্প—৪ নো-ট্রাম্প, বা ২ নো-ট্রাম্প—৪ নো-ট্রাম্প প্রভৃতি ধরনের ডাককে ব্লাকউড প্রথায় সন্ধানী-ডাক হিসেবে ধরা হয় না। সে-ভাবের ৪ নো-ট্রাম্প ডাক অকৃত্রিম।

। স্লামের ডাক ।

ব্লাকউড প্রথায় সন্ধানী-ডাক দিতে গিয়ে যিনি ৪ নো-ট্রাম্প বলবেন তাঁর হাতে কমপক্ষে দুটো টেক্কা ও দুটো সাহেব থাকাই উচিত। অবশ্য হাতে বেশি ফোঁটা থাকলে বা তাসের বিন্যাস অনুকূল হলে নির্দেশটি সাময়িকভাবে শিথিল করা চলতে পারে।

নিজের হাতে চারটে টেক্কা থাকলেও প্রথমে ৪ নো-ট্রাম্প ডেকে স্লামের পথে এগোতে হয়।

বলা হয়েছে, হাতে কোন স্যুটের Kx থাকলে স্যুটটিতে দ্বিতীয় চক্করে দখল বুঝায়। অবশ্য হাতখানা ঘোষকের হলে দ্বিতীয়বারে সাহেব দিয়ে পিট ধরা যায়। কিন্তু Kx ডামিতে থাকলে সাহেবটি অসহায় হয়ে পড়ে। কারণ স্যুটটির টেক্কা ডামির বাঁ-হাতে থাকলে সাহেবে পিট পাবার আশা

*অবশ্য সেই স্যুটটিতে নিজেদের কেউ ছুট হলে জি-এস ডাকা যেতে পারে, কিন্তু কোন্ স্যুটের টেক্কা বিপক্ষ পেয়েছে তা সব সময় ধরা যায় না।

থাকে না। সে-অবস্থায় এল-এস ডাকতে হলে সাহেবটিকে সম্ভাব্য আক্রমণের হাত থেকে রক্ষা করা দরকার। তাই যে-হাতে Kx থাকে সেই হাতকে তখন ঘোষক হতে চেষ্টা করতে হয়, বিশেষ করে তাঁর বাঁ-হাতে স্যুটটি ডেকে থাকলে। দরকার বোধে তখন ছ-টা নো-ট্রাম্পও করা চলে।

| বিপক্ষ উপরি-ডাক দিলে |

ব্লাকউড প্রথায় সন্ধানী-ডাকের পরই বিপক্ষ যদি উপরি-ডাক দেন তবে প্রতি-ডাকিয়েকে (রেসপণ্ডারকে) পাস বা ডাবল দিয়ে, বা সম্ভব হলে নিয়মমাফিক ডাক দিয়ে পার্টনারকে হাতের অবস্থা জানাতে হবে। ধরুন, আপনার পার্টনারের ৪ নো-ট্রাম্পের পরই আপনার ডান হাত ৫ রুইতন বলেছেন। এখন আপনি বলবেন :

কোন টেক্কা না থাকলে..........পাস
একটা টেক্কা থাকলে .... ডাবল
দুটো টেক্কা থাকলে ....৫♡
তিনটে টেক্কা থাকলে ....৫♠

| মাইনর স্যুটে স্লামের ডাক |

মাইনর স্যুটে স্লামের সম্ভাবনা দেখলে ৪ নো-ট্রাম্প ডাকার পর ভেবেচিন্তে ৫ নো-ট্রাম্প বলতে হয়। নিজের হাতে দু-তিনটে সাহেব না থাকলে তখন ৫ নো-ট্রাম্প ডাকলে অনেক সময় ফাঁপরে পডতে হয়। কারণ তখন ৬টা হরতন বা ৬টা ইস্কাপন ডেকে পার্টনার উত্তর দিলে মাইনর স্যুটটিতে জি-এস ডাকতে বাধ্য হতে হয়, অথচ হাতখানা হয়তো জি-এস ডাকার পক্ষে আদৌ উপযোগী নয়। নিজের মাত্র একটা সাহেব থাকলে জি-এস হতে হলে পার্টনারকে সাধারণত তিনটে সাহেবের মালিক হতে হয়। কিন্তু তাঁর তিনটে সাহেব না থাকলে মুশকিলে পড়তে হবেই।

কাজেই নিজের দু-তিনটে সাহেব না থাকলে মাইনর স্যুট নিয়ে ৫ নো-ট্রাম্প করতে যাওয়া ঠিক নয়। ৪ নো-ট্রাম্পের উত্তর শুনে স্লামের সম্ভাবনা দেখলে তখন স্যুটটিতে সরাসরি এল-এস ডাকাই ভালো। অবশ্য হাতে কোন বিশেষত্ব থাকলে এবং জি-এস-এর উজ্জ্বল সম্ভাবনা থাকলে অন্য কথা।

। স্যুটে স্লাম, না নো-ট্রাম্পে ।

তুরুপ করে পিট বাড়ানোর সম্ভাবনা নো-ট্রাম্পে নেই বলে কোন স্যুটে স্লামের চুক্তি করতে পারলে নো-ট্রাম্পে স্লামে যাওয়া ঠিক নয়। অবশ্য রঙ-এর স্যুটটি দুর্ভেদ্য হওয়াই বাঞ্ছনীয়।

একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুট না থাকলে নো-ট্রাম্পেও স্লামের চুক্তিপূরণ করা প্রায়ই অসম্ভব হয়ে পড়ে। কাজেই নো-ট্রাম্পে না গিয়ে সেই লম্বা স্যুটটিকে রঙ করে চুক্তি করাই ভালো।

আবার নিজেদের দু হাতে একটা চার+চার তাসের আর একটা পাঁচ+তিন তাসের মিল-খাওয়া স্যুট থাকলে চার+চার তাসের স্যুটটিকে রঙ করে স্লামের চুক্তি করলে অনেক সময় বেশি সুবিধা হয়। কারণ পাঁচ-তাসের স্যুটটিতে অন্য স্যুটের হার-এর তাসগুলো পাশিয়ে যাওয়া সম্ভব হয়। নীচের বাঁট দুটো দেখুন :

১।

E	W
♠AKJ97	♠Q106
♡87	♡A54
◇A5	◇763
♣AJ108	♣KQ96

২।

E	W
♠A54	♠KQJ
♡AK1097	♡QJ8
◇6	◇753
♣KQ103	♣AJ98

প্রথম বাঁটে ছ-টা ইস্কাপনের খেলা হবে না, কিন্তু ছ-টা চিড়িতনের খেলা হবে। কারণ ওয়েষ্টের হরতনের বা রুইতনের হার-এর তাসগুলো ইষ্টের ইস্কাপনের লম্বা স্যুটে পাশিয়ে যাওয়া যাবে। বলা বাহুল্য, এ তাসে ছ-টা নো-ট্রাম্পের খেলাও সম্ভব নয়।

দ্বিতীয় বাঁটে ছ-টা চিড়িতন বা ছ-টা হরতনের খেলা সম্ভব কিন্তু ছ-টা নো-ট্রাম্পের খেলা সম্ভব নয়।

। ব্লাকউড কনভেনশানের অসম্পূর্ণতা ।

স্লাম ডাকার সময় পৃথিবীর বহু খেলোয়াড় ব্লাকউড প্রথা অনুসরণ করছেন। তবে এর সাহায্যে প্রয়োজনীয় সব খবর যোগাড় করা সম্ভব নয়। সামগ্রিকভাবে পার্টনারের হাতের খবর জানা গেলেও তাঁর কিসের টেক্কা ও কিসের সাহেব আছে বা তাঁর হাতে ক-টা বিবি আছে—সে-সব এই প্রথায় সাহায্যে জানা যায় না। রঙ-এ স্লামের চুক্তি করতে হলে রঙ-এর স্যুটটি দুর্ভেদ্য ও দু-হাতের তাসের দ্বারা পরিপুষ্ট হওয়া দরকার। কিন্তু

ব্লাকউডের সাহায্যে রঙ-এর স্যুটটি সম্বন্ধে বিস্তৃত কিছুই জানবার উপায় নেই। নীচের বাঁটটি ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন :

ইস্ট		ওয়েস্ট	ইস্ট	ওয়েস্ট
♠A52	E W	♠K4	১♡	৩♡
♡QJ762		♡109853	৪♡ (?)	৪ নো-ট্রা
◇K87		◇AJ4	৫♡	৬♡ (?)
♣A6		♣K105		

এখানে ব্লাকউড প্রথায় ডেকে দু-হাতে তিনটে টেক্‌কা ও তিনটে সাহেবের সন্ধান পাওয়া গেল কিন্তু হরতনের টেক্‌কা ও সাহেব সম্বন্ধে কোন খবর যোগাড় করা সম্ভব হলো না। স্যুটগুলোর বিবি সম্বন্ধেও ওয়েস্ট কোন খবর পেলেন না ওয়েস্ট। ফলে এল-এস এব চুক্তিতে তাঁকে হয়তো দুটো ডাউন দিতে হবে।

। মল্লিক ফোর-ক্লাব কনভেনশান।

টেক্‌কা ও সাহেবের সংখ্যা ছাড়াও পার্টনারের হাতে ক টা বিবি আছে সে-খবর জানতে পারলে অনেকটা নিশ্চিন্তে স্লামের চুক্তি করা যায়। ব্লাকউড কনভেনশানে বিবির অস্তিত্ব সম্বন্ধে অতিরিক্ত প্রশ্ন করবার অবকাশ নেই। কিন্তু চারটে নো-ট্রাম্পের বদলে যদি 'চারটে চিড়িতন' বলে সন্ধানী-ডাক শুরু করা হয়, তবে ছ-টা চিড়িতন পর্যন্ত ডেকে পার্টনারের টেক্‌কা, সাহেব ও বিবির সংখ্যা সম্বন্ধে খোঁজ-খবর নেয়া সম্ভব হয়। তাতে ডাক বিপদ-সীমা অতিক্রম করে না। তাই ব্লাকউড কনভেনশানের বদলে গ্রন্থকারের 'ফোর-ক্লাব' কনভেনশানটি ব্রিজ-অনুরাগীরা অনুসরণ করতে পারবেন। এই প্রথায় কোন জটিলতাও নেই। প্রথাটি মোটামুটি এই রকম :

ডাক চলবার সময় স্লামের সম্ভাবনা দেখলে 'চারটে চিড়িতন' বলে সন্ধানী-ডাক শুরু করতে হবে। তখন পার্টনার নীচে দেখানো ভাবে জবাব দেবেন :

কোন টেক্‌কা না থাকলে............... ৪◇
একটা টেক্‌কা থাকলে............... ৪♡
দুটো টেক্‌কা থাকলে............... ৪♠
তিনটে টেক্‌কা থাকলে............... ৪ নো-ট্রা
চারটে টেক্‌কা থাকলে....... .... ৪◇

এইভাবে পরেরবারে প্রশ্নকর্তার পাঁচটা চিড়িতনের উত্তরে কোন সাহেব না থাকলে ···· ৫♢, একটা সাহেব থাকলে······৫♡, দুটো সাহেব থাকলে······৫♠, তিনটে সাহেব থাকলে···৫নো-ট্রাম্প ও চারটে সাহেব থাকলে······৫♢ বলতে হবে। একই ভাবে ছ-টা চিড়িতনের উত্তরে কোন বিবি না থাকলে····· ৬♢, একটা বিবি থাকলে······৬♡, দুটো থাকলে······৬♠, তিনটে থাকলে······৬ নো-ট্রাম্প ও চারটে থাকলে ·····৬♢ ডাকতে হবে।*

প্রশ্নকর্তার নিজের হাতে চারটে টেক্কা থাকলেও 'চারটে চিড়িতন' বলে সন্ধানী-ডাক শুরু করতে হবে।

এই প্রথায় পার্টনারের হাতের টেক্কা-সাহেবের সংখ্যা ছাড়াও বিবির সংখ্যা জানা যায় বলে নিশ্চিন্তে ও অনেকটা নির্ভুলভাবে এল-এস তো বটেই জি-এসও ডাকা চলে। প্রশ্নকর্তা যদি বোঝেন যে, জি-এস-এর সম্ভাবনা নেই, তবে ইচ্ছামতো এল-এস-এ থামতে পারেন। পাঁচটা চিড়িতনের উত্তর শুনে তিনি যদি বোঝেন যে, এল-এস-এরও সম্ভাবনা নেই, তবে মিল-খাওয়া সুটে পাঁচ-এর ঘরেও ডাক থামাতে পারেন। কিন্তু ব্লাকউডে পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডাকার পর আর পাঁচ-এর ঘরে ডাক থামানো যায় না। নিজের হাতে সাহেবের সংখ্যা কম থাকলে ব্লাকউড অনুসারে পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডাকতে ইতস্তত: করতে হয়, কিন্তু সাহেব কম থাকলেও এই প্রথায় নিশ্চিন্তে পাঁচটা চিড়িতন বলা যায়। আবার এই প্রথায় সন্ধানী-ডাকের পর চার-এর ঘরেও ডাক থামানো যায়—যা অনেক প্রথায় সম্ভব নয়। বস্তুত, এই সমস্ত সুযোগ-সুবিধার অস্তিত্বই ফোর-ক্লাব প্রথার প্রধান বৈশিষ্ট্য।

প্রথাটিতে অবশ্য একটা ছোট্ট বাধা আছে। পার্টনারদের কেউ যদি আগে চিড়িতন ডেকে থাকেন তবে চারটে চিড়িতন ডাককে কি সন্ধানী-ডাক হিসেবে ধরা যাবে, না চিড়িতনে সমর্থন হিসেবে গণ্য করা হবে? সে বাধা

---

* ইটালির নিয়াপলিটান ক্লাব পদ্ধতির অনুরাগীরা 'ফোর-ক্লাব-ব্লাকউড' প্রথা অনুসারে মাঝেমাঝে স্লাম ডাকেন। সেই প্রথায় সাড়া দেয়ার রীতির সংগে এই প্রথার কিছুটা সাদৃশ্য থাকলেও তার সংগে এর কোন সম্পর্ক নেই। তাঁরা ভিন্ন অবস্থায় ও ভিন্ন সর্তে উক্ত প্রথাটি ব্যবহার করেন।

অপসারণের জন্যে কেবল নিম্নলিখিত অবস্থায় চারটে চিড়িতন ডাককে সন্ধানী-ডাক হিসেবে ধরতে হবে :

॥ এক ॥ পার্টনারদের কেউ আগে চিড়িতন না ডেকে থাকলে ডাক চলবার সময় কোন পার্টনার যদি ৪♣ বলেন।

॥ দুই ॥ পার্টনারদের কেউ আগে চিড়িতন ডেকে থাকলে বা চিড়িতনই মিল-খাওয়া স্যুট হলে কোন পার্টনার যদি ধাপ ডিঙিয়ে ৪♣ বলেন।

॥ তিন ॥ বিপক্ষ চিড়িতন ডেকে থাকলে যদি কেউ ৪♣ বলেন।

নিজেদের কেউ আগে চিড়িতন ডেকে থাকলে বা চিড়িতনই মিল-খাওয়া স্যুট হলে কোন পার্টনারের ৪♣ ডাক যদি স্বাভাবিক হয় তবে সে ডাককে চিড়িতনে সমর্থন বলে ধরতে হবে। সে অবস্থায় সন্ধানী-ডাক দিতে হলে ব্লাকউড বা অন্য কোন প্রথা অনুসরণ করতে হবে। নীচের উদাহরণগুলো দেখুন :

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
১।	১♡	পাস	৩♡	পাস
	৪♣ ?			

	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
২।	১♣	পাস	১♠	পাস
	২♡	পাস	৪♣ ?	

৩।	১◇	১♡	১♠	২♣
	২♠	৩♣	৪♣ ?	

৪।	১♠	২♡	৩♣	পাস
	৪♣ ?			

প্রথম তিনটি বাঁটের চারটে চিড়িতন ডাককে সন্ধানী-ডাক ও শেষের বাঁটের চারটে চিড়িতন ডাককে সমর্থনসূচক ডাক বলে বুঝতে হবে।

অবশ্য প্রায় সব প্রথার মতো এই প্রথাটিতেও কোন নির্দিষ্ট স্যুটে কি ধরনের তাস আছে বা কোন স্যুটে ছুট (ভয়েড), একক বা দুনো-তাস আছে কিনা তা জানা যায় না। তবে ব্লাকউড ও অন্য অনেক স্বীকৃত প্রথা চাইতে এই প্রথাটি বেশি কার্যকরী ও সুবিধাজনক। উদাহরণসহ ব্লাকউড ও এই প্রথা অনুসারে স্লাম ডাকের ভঙ্গি নীচে দেখানো হলো। এ-থেকে প্রমাণিত হবে যে, ফোর-ক্লাব প্রথাটি ব্লাকউড চাইতে বেশি কার্যকরী ও সহায়ক।

১।

N	S
♠K52	♠A43
♡K4	♡A8
◇AQJ105	◇K9642
♣AJ3	♣K105

ব্লাকউড		ফোর-ক্লাব	
নর্থ	সাউথ	নর্থ	সাউথ
১◇	৩◇	১◇	৩◇
৪নো-ট্রা	৫♡	৪♣	৪♠
৫নো-ট্রা	৬♡	৫♣	৫♠
(?)		৬♣	৬◇
		পাস	

এখানে ব্লাকউডে পাঁচটা নো-ট্রাম্পের উত্তরে ছ-টা হরতন সাড়া হওয়ায় নর্থের আর ছ-টা রুইতনে চুক্তি করবার সুযোগ রইলো। এখন তাঁকে সাতটা রুইতন ডেকে একটা ডাউন দিতে হবে। কিন্তু ফোর-ক্লাব প্রথায় তাঁদের ছ-টা রুইতন চুক্তি করতে অসুবিধা হয়নি।

২। ♠KJ1085 ♡K7 ◇AQ4 ♣AJ7 | N S | ♠AQ7 ♡Q6542 ◇1073 ♣Q9

ব্লাকউড		ফোর-ক্লাব	
নর্থ	সাউথ	নর্থ	সাউথ
১♠	২♡	১♠	২♡
২♠	৩♠	২♠	৩♠
৪নো-ট্রা	৫◇	৪♣	৪♡
৫নো ট্রা	৬♣	৫♣	৫◇
(?)		৫♠	পাস

নর্থের পাঁচটা নো-ট্রাম্পের উত্তরে সাউথ ছ-টা চিড়িতন ডেকে সাড়া দেয়ার পর নর্থকে বাধ্য হয়ে ছ-টা ইস্কাপন ডাকতে হবে, কিন্তু এখানে ছ-টা ইস্কাপনের খেলা হবে না। ফোর-ক্লাব প্রথায় কিন্তু নর্থ পাঁচটা ইস্কাপন ডেকে নির্ভুল চুক্তি করতে পারছেন।

৩। ♠KJ1085 ♡A32 ◇A6 ♣AQ | N S | ♠AQ4 ♡KQ7 ◇KQ109 ♣K65

ব্লাকউড		ফোর-ক্লাব	
নর্থ	সাউথ	নর্থ	সাউথ
১♠	৩◇	১♠	৩◇
৪ নো-ট্রা	৫◇	৪♣	৪♡
৫ ”	৬♠	৫♣	৫ নো-ট্রা
(?)		৬♣	৬ ”
		৭♠	পাস

এখানে নর্থের পাঁচটা নো-ট্রাম্পের পর পার্টনার ছ-টা ইস্কাপন বললে নর্থকে সেখানেই ডাক থামাতে হবে। কারণ পার্টনারের হাতে যে তিনটে বিবি আছে তা জানা যাবে না বলে জি-এস ডাকা সম্ভব হবে না নর্থের পক্ষে। ফলে তাঁরা জি-এস থেকে বঞ্চিত হবেন। কিন্তু ফোর-ক্লাব মতে জেনেশুনে নিশ্চিন্তে জি-এস ডাকা যাচ্ছে।

। গার্বার কন্‌ভেনশান ।

এখানে টেক্সাসের জন গার্বারের 'ফোর-ক্লাব বিডের' (Garber Convention) কথা উল্লেখ করা যেতে পারে। অবশ্য সে কন্‌ভেনশানের সংগে গ্রন্থকারের ফোর-ক্লাব কন্‌ভেনশানের মূলত কোন সম্পর্ক নেই যদিও সেখানেও ফোর-ক্লাব ডেকে সন্ধানী-ডাক দেয়া হয়।

স্থচনাকারী যখন ১ নো-ট্রাম্প বা ২ নো-ট্রাম্প বলে ডাক শুরু করেন তখন গার্বার কনভেনশানটি অনুসরণ করা হয়। হাতে কোন লম্বা ও জোরালো স্থট থাকলে স্থচনাকারীর নো-ট্রাম্প ডাকের সংগে সংগেই পার্টনার কৃত্রিম চারটে চিড়িতন ডেকে স্থচনাকারীকে তাঁর টেক্কার সংখ্যা জানাতে বলেন। তখন কোন টেক্কা না থাকলে ৪◇, একটা টেক্কা থাকলে ৪♡, দুটো টেক্কা থাকলে ৪♠ প্রভৃতি ডেকে স্থচনাকারী তাঁর টেক্কার সংখ্যা জানান। অবস্থা অনুকূলে দেখলে পার্টনার তখন নিজের জোরালো স্থটে সরাসরি স্লামে যান আর বেগতিক দেখলে মাঝপথে স্থবিধামতো কোন চুক্তি করে কেটে পড়েন।

।স্লাম ডাকের অন্যান্য প্রথা।

স্লামের চুক্তিতে পেঁছিবার জন্যে ডাইরেক্ট-মেথড, কিউ-বিড মেথড, কালবার্টসনের ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প ও নিউ-আস্কিং-বিড, সলোমন ডিসব্রোর টু-ডায়মণ্ড কন্‌ভেনশান, ক্যালিফোর্নিয়ান বিড, হার্বার্ট বিড প্রভৃতি আরো কয়েকটি প্রথা প্রচলিত আছে। শেষের প্রথাগুলো কম খেলোয়াড়ই অনুসরণ করেন। তাদের উপযোগিতাও কম। তাই সেগুলো বাদ দিয়ে ডাইরেক্ট মেথড, টেক্কা দেখানো কিউ-বিড মেথড ও কালবার্টসনের প্রথা দুটো পর পর আলোচিত হলো।

।ডাইরেক্ট মেথড।

তাসের মধ্যে মোট আটটি ট্রিক আছে। (অন্য ভাবের জোড়াতালি দেয়া ট্রিক এখানে ধর্তব্য নয়।) নিজের হাত দেখে ও পার্টনারের ডাক থেকে যদি ধরা যায়, যে দু-হাতে মোট ৬½ বা ৭ ট্রিক এসেছে, তবে বুঝতে হবে বিপক্ষের কাছে মাত্র ১ বা ১½ ট্রিক গেছে। সে-অবস্থায় মিল-খাওয়া স্থটে এল-এস ডাকলে প্রায়ই ক্ষেত্রে চুক্তিপূরণ করা যায়। নীচের হাত দুখানা দেখুন :

E	W	ইষ্ট	ওয়েষ্ট
♠AKJ87	♠Q1065	১♠	৩♠
♡AK	♡842	৬♠ ?	পাস
◇653	◇KQ		
♣K103	♣AQ76		

ইষ্ট একটা ইস্কাপনের ডাকার সঙ্গে-সংগেই ওয়েষ্ট তিনটে ইস্কাপন ডেকেছেন। কোন কোন পদ্ধতিতে এ-ভাবের সাড়া দিতে হলে ২ বা ২½ ট্রিকের দরকার।

ইষ্টের নিজের ৪½ ট্রিক আছেই আর পার্টনারের হাতে ২ বা ২½ ট্রিকের গন্ধ পেয়ে তিনি সরাসরি ছ-টা ইস্কাপন বলবেন। তাতে খেলাও হবে। এই হলো ডাইরেক্‌ট মেথডের মোদ্দা কথা।

যদি হরতনের টেক্‌কার সংগে সাহেব না থেকে অন্য একখানা ছোট্ট হরতন থাকতো, তাতেও ইষ্ট হতাশ হতেন না। তখন তিনি বলতেন পাঁচটা ইস্কাপন। এর গুহ্যার্থ, 'পার্টনার, আমরা স্লামের দোরগোড়ায় পেঁ ৗছে গেছি। এখন তোমার সামান্য বেশি সামর্থ্য থাকলে ধাক্‌কা দিয়ে দোরটি খুলে স্লামের ঘরে ঢুকে পড়ো।'

তখন ওপরের হাতেব মতো হাতে পার্টনার (ওয়েষ্ট) হয়তো ছ-টা ইস্কাপন বলবেন। ওঁদের দ্বিতীয় স্যুটের (এখানে চিড়িতনের) তাসের বিন্যাস অনুকূলে থাকলে ছ-টার খেলাও হবে।

স্পষ্ট দেখা যাচ্ছে, মেথডটি আদৌ বিজ্ঞানসম্মত নয়। এ যেন কতকটা 'লাগলো ভালো, না-লাগলো গেলো' গোছের। এর সাহায্যে পার্টনারের মোট ক-ট্রিক আছে, সেগুলো টেককা, না সাহেব-বিবি, না টেক্‌কা-বিবি দিয়ে গঠিত—কিছুই বুঝবার উপায় নেই। সাধারণ স্তরের খেলোয়াড়রা ধরতেই পারবেন না, কখন স্লামেব ঝুঁকি নিতে হবে আর কখনই বা মিল-খাওয়া স্যুটে 'পাঁচ' ডেকে হতাশভাবে পার্টনারের মুখের পানে তাকাতে হবে। অনুমানের ওপর নির্ভর করে কাঁহাতক এগিয়ে যাওয়া চলে। আট ট্রিক পেলেও সময় বিশেষে আট পিটের বেশি না মিলতেও পারে। সে-ক্ষেত্রেও বা ক-টার চুক্তি করা যাবে? কখন্ বা জি. এস-এর ঝুঁকি নিতে হবে তা-ও এতে ধরা কঠিন। কাজেই মেথডটি গ্রহণযোগ্য নয়।

। কিউ-বিড মেথড ।

ধরুন, প্রাথমিক ডাক, প্রতি-ডাক প্রভৃতির পর একটা মিল-খাওয়া স্যুট পাওয়া গেছে। কিউ-বিডের অনুরাগীরা তখন কার হাতে কিসের টেক্‌কা আছে তা জানাতে শুরু করেন। যাঁর রে-স্যুটের টেক্‌কা আছে তখন তাঁরা এক এক করে সেই স্যুটগুলো ডেকে পার্টনারকে টেক্‌কার খবর

পাঠান। আবার কোন নির্দিষ্ট স্যুটে পার্টনারের দখল আছে কিনা, সেই স্যুটটি ডেকে তা-ও জানতে চাওয়া হয়। ডাক অনেকটা এইভাবে চলে :

১। ইষ্ট	ওয়েষ্ট	২। ইষ্ট	ওয়েষ্ট
১♡	১♠	১◇	৩◇
৩♠	৪♣	৪♣	৪♠
৪♡	৫◇	৫♡	৬◇
৬♠	পাস	পাস	

প্রথম বাঁটে মিল-খাওয়া স্যুট ইস্কাপনের সন্ধান পাবার পর চারটে চিড়িতন ডেকে ওয়েষ্ট চিড়িতনের টেক্কা দেখালেন। পরে ওরা রুইতন ও হরতনের টেক্কার খবরও আদান-প্রদান করলেন। কিন্তু ওয়েষ্টের হরতনে সমর্থন আছে কিনা কিছুই বুঝা গেল না। তবু ইষ্ট নিশ্চিন্তে এল-এস ডাকলেন। ওঁদের ডাক থেকে মনে হচ্ছে যে, ইস্কাপনের টেক্কা হয়তো ইষ্টের আছে। যাই হোক, এ-ধরনের ডাকে কখনো হয়তো নিশ্চিত জি-এস হারাতে হবে, কিংবা বিশেষ কোন সাহেব বা বিবির অভাবে কখনো হয়তো এল-এসই হবে না।

দ্বিতীয় বাঁটে রুইতনই মিল-খাওয়া স্যুট। পার্টনারদের পরস্পরের টেক্কাগুলো জানাতে গিয়ে ডাক পাঁচটা হরতনে উঠে গেছে। ওয়েষ্টকে হয়তো এখানে বাধ্য হয়েই ছ-টা রুইতন ডাকতে হয়েছে—যদিও বেচারা হয়তো রুইতনের পাঁচটার গেমই দেখেছিলো।

এ একটা ভয়ংকর ধরনের স্লাম ডাকের মেথড। কন্ট্রাক্ট ব্রিজের শুরুতে এ-ধরনের ডাক চলতে পারতো, এখন আর নয়। মিল-খাওয়া স্যুটের টেক্কা নিজেদের শিবিরে আছে কিনা সে-খবর এর সাহায্যে বুঝবার উপায় নেই। এতে এক একটা স্যুট এক-একবার ডেকে টেক্কার খবর দিতে গিয়ে বা দখলের খবর জানতে চেয়ে ডাকের মাত্রা হয়তো ডেঞ্জার লেভেল (বিপদ-সীমা) পেরিয়েই গেল।

একমাত্র 'লেডারার টু-ক্লাব' পদ্ধতির অনুরাগীরা ছাড়া জনপ্রিয় অন্য কোন পদ্ধতি কিউ-বিড প্রথা অনুসরণ করেন না। তবে তাঁরাও এখন প্রথমটি ছেড়ে দিচ্ছেন। অবশ্য 'নিয়াপলিটান' পদ্ধতি প্রথাটিকে কিছুটা অদল-বদল করে মাঝে-মাঝে ব্যবহার করছেন।

।ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প।

স্লাম ডাকার জন্যে কালবার্টসনের 'ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প' প্রথা অনেকে অনুসরণ করেন। বস্তুত কালবার্টসনের এই প্রথাটিই আন্তর্জাতিক স্বীকৃতি-প্রাপ্ত। তাঁর নব-পরিকল্পিত 'নিউ-আস্কিং বিড' এখনো পুরো স্বীকৃতি লাভ করেনি।

স্লামের সম্ভাবনা দেখলে পার্টনারের হাতের অবস্থা জানবার জন্যে এতে 'ফোর-নো-ট্রাম্প' বলে সন্ধানী-ডাক দেয়া হয়। কেউ ফোর-নো-ট্রাম্প ডাকলে বুঝতে হবে যে, তাঁর হয় তিনটে টেক্কা আছে, না হয় দুটো টেক্কা ও সংগে দু-জনের ডাকা-স্যুটগুলোর অন্তত একটার সাহেব আছে।

আবার চারটে নো-ট্রাম্প ডেকে পরেরবার পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডাকলে বুঝতে হবে যে, প্রশ্নকর্তার একার হাতেই চারটে টেক্কা আছে।

সাড়া

দুটো টেক্কা থাকলে বা একটা টেক্কা ও সংগে দু-জনের ডাকা স্যুটগুলোর প্রত্যেকটার সাহেব থাকলে……পাঁচটা নো-ট্রাম্প।

উত্তরদাতার পক্ষে পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দেয়া সম্ভব না হলে তাঁকে নীচে দেখানো ভাবে ডাকতে হবে:

১। কোন টেক্কা না থাকলে এবং কোন স্যুটে ছুট (ভয়েড) না হলে দু-জনের ডাকা স্যুটগুলোর সবচেয়ে নীচু মানের স্যুটটিতে পাঁচ ডেকে সাইন-অফ।

২। দু-জনের ডাকা-স্যুটগুলোর একটার টেক্কা থাকলে বা কোনটার টেক্কা না থেকে ডাকা-স্যুটগুলোর প্রত্যেকটার সাহেব থাকলে:

(ক) হাতে-থাকা সবচেয়ে ভালো রঙ-এর স্যুটে……ছয়, হাতখানা অন্যভাবে সমৃদ্ধ হলে। বা,

(খ) দু-জনের ডাকা-স্যুটগুলোর সবচেয়ে নীচু মানেরটি বাদে অন্য একটায়………পাঁচ, হাতখানা অন্যভাবে সমৃদ্ধ না হলে। বা,

(গ) যদি রঙ-এর স্যুটটির অবস্থা আগে জানানো হয়ে থাকে, তবে (১)-এর ধরনে সাইন-অফ।

৩। অন্ত না-ডাকা স্যুটের কোনটায় টেক্কা থাকলে বা কোন না-ডাকা স্যুটে ছুট হলে সেই টেক্কার স্যুটটিতে বা ছুট স্যুটটিতে……
…পাঁচ। তবে তখন নিজের বিবেচনামতো ডাকার স্বাধীনতা থাকবে।

প্রথাটির বিশেষত্ব এই যে, এর দ্বারা যেমন পার্টনারের হাতের দখলের (কন্ট্রোলের) অবস্থা জানতে চাওয়া হয় তেমনি প্রশ্নকর্তার নিজের হাতের দখলের পরিমাণও পার্টনারকে জানানো যায়।

এই প্রথায় সামগ্রিকভাবে পার্টনারের হাতের অবস্থা জানা গেলেও এর সাহায্যে নির্দিষ্ট কোন স্যুট সম্বন্ধে খুঁটিনাটি যোগাড় করা যায় না, বা কোন স্যুটের তৃতীয় চক্করে পার্টনারের দখলের খবরও, অর্থাৎ বিবি কিংবা দুনো-তাস আছে কিনা পরিষ্কারভাবে বোঝা যায় না। সে যাই হোক, প্রথাটি উন্নত ধরনের। মডার্ন টু-ক্লাব, ভিয়েনা প্রভৃতি পদ্ধতির অনুরাগীরা স্লাম ডাকার সময় এই প্রথাটিই অনুসরণ করছেন। অ্যাকল পদ্ধতিও এটাকে কিছুটা অদল-বদল করে গ্রহণ করেছে।

ফাইভ নো-ট্রাম্প গ্র্যাণ্ড-স্লাম ফোর্স

ফোর নো-ট্রাম্প আদৌ না ডেকে একদম ফাইভ নো-ট্রাম্প ডেকে, সম্ভব হলে মিল-খাওয়া স্যুটে জি-এস ডাকতে পার্টনারকে অনুপ্রাণিত করবার ব্যবস্থাও আছে কালবার্টসনের ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প কনভেনশানে। একেই ‘ফাইভ নো-ট্রাম্প গ্র্যাণ্ড-স্লাম ফোর্স’ বলা হয়। তখন মিল খাওয়া স্যুটের, অর্থাৎ রঙ-এর স্যুটের বড়ো অনার্স তিনখানার দুখানা থাকলে জি-এস আর মাত্র একখানা থাকলে এল-এস ডাকতে হয় পার্টনারকে।

কালবার্টসনের নিউ-আস্কিং-বিড

কোন স্যুটের ডাক ধাপ ডিঙিয়ে ওপরে ওঠানোর পরই চার বা চার-এর বেশি বলে অন্য কোন নতুন স্যুট ডাকলে, বা সাধারণভাবে কোন স্যুটের ডাকের সময় হঠাৎ তিন বা তিন-এর বেশি ডেকে অযথা ধাপ ডিঙিয়ে অন্য কোন নতুন স্যুট দেখালে সেই ডাককে এই প্রথা অনুসারে আস্কিং-বিড বলা হয়। পরের পৃষ্ঠার ডাকগুলো দেখুন :

১।	সাউথ	নর্থ	২।	সাউথ	নর্থ	৩।	সাউথ	নর্থ
	১♡	৩♡		১♠	৪◇ ?		১♣	২♡
	৪◇ ?						৪◇ ?	

৪।	সাউথ	নর্থ	৫।	সাউথ	নর্থ
	১♠	২♡		২♠	৩♡
	৪♡	৫♣ ?		৫♣ ?	

প্রথম তিন হাতের ৪◇ ও শেষের দু-হাতের ৫♣ হলো নিউ-আস্কিং-বিডের উদাহরণ।

স্লামের চুক্তিতে পৌছবার জন্যে নিউ আস্কিং-বিড অনেকটা উন্নত ধরনের। এর সাহায্যে কোন নির্দিট স্যুটের টেককা, সাহেব বা বিবি পার্টনারের আছে কিনা, স্যুটটিতে ছুট (ভয়েড), একক-তাস (সিঙ্গলটন) বা দুনো-তাস (ডাবলটন) কিনা, মিল খাওয়া স্যুটে পার্টনারের ক-খানা ও কি ধরনের তাস আছে—সবই জানা সম্ভব। প্রথাটির স্বরূপ এখানে সংক্ষেপে আলোচনা করা হলো :

যিনি স্লামের সম্ভাবনা দেখছেন তাঁর একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুট থাকলে, বা তাঁদের প্রাথমিক ডাক-প্রতিডাক প্রভৃতির পর একটা মিল-খাওয়া স্যুটের সন্ধান মিললে তিনি কোন নির্দিষ্ট স্যুটে পার্টনারের কি-ধরনের তাস আছে তা জানবার জন্যে সাধারণত চার-এর ঘরে সেই স্যুটটি ডেকে আস্কিং বিড শুরু করেন আর পার্টনারকে যন্ত্রচালিতের মতো নিয়মমাফিক উত্তর দিতে হয়। কালবার্টসনের দেখানো নীচের হাত দুখানা দেখুন :

(ক)	♠AKQ65 ♡6 ◇A9752 ♣A5	N S	♠J10987 ♡A854 ◇8 ♣K74	(খ)	♠AKQ65 ♡6 ◇A9752 ♣A5	N S	♠J10987 ♡AK ◇864 ♣KQ4

দুটো বাঁটেই নর্থ একই তাস পেয়েছেন কিন্তু 'ক' বাঁটের চাইতে 'খ' বাঁটে সাউথের হাত ট্রিকে ও ফোঁটায় বেশি সমৃদ্ধ। তা সত্ত্বেও 'ক' বাঁটে ইস্কাপনে জি-এস-এর খেলা করা যাবে কিন্তু 'খ' বাঁটে এল-এস-এর খেলাও সম্ভব নয়। অথচ প্রচলিত কোন প্রথার সাহায্যে 'ক' বাঁটে কেউ জি-এস ডাকবেন না কিন্তু প্রায় সব প্রথাই 'খ' বাঁটে এল-এস ডাকতে প্রেরণা যোগাবে। নিউ-আস্কিং-বিডের সাহায্যে কীভাবে 'ক' বাঁটে জি-এস

ডাকা সম্ভব তা স্পষ্টভাবে দেখিয়েছেন কালবার্টসন। 'খ' বাঁটে কেন এল-এস-এরও চুক্তি করা যাবে না তা-ও দেখাতে কসুর করেননি তিনি। কীভাবে ডাক চলবে দেখুন :

(ক)	নর্থ	সাউথ	(খ)	নর্থ	সাউথ
	১♠	৩♠		১♠	৩♠
	৪◇ ?	৪♡		৪ ◇?	৪♠ (সাইন অফ)
	৫◇	৬♣		পাস	
	৭♠				

দু-বাঁটেই মুখ খুলতেই মিল-খাওয়া সুট ইস্কাপন পাওয়া গেছে। এখন রুইতন সম্বন্ধে খোঁজ খবর না নিয়ে নথ স্লামে যেতে পারেন না। তাই চারটে রুইতন ডেকে আস্কিং-বিড দিয়ে রুইতনে পার্টনারের দখল (কন্ট্রোল) আছে কিনা এবং অন্য সুটে কি ধরনের তাস আছে তা জানতে চেয়েছেন নর্থ।

'ক' বাঁটে সাউথের উত্তর লক্ষ করুন। তিনি চারটে হরতন বলেছেন। এর অর্থ, রুইতনে তাঁর দ্বিতীয় চক্করে দখল আছে, অর্থাৎ হয় সাহেব আছে না হয় একক-তাস আছে আর সংগে হরতনের টেক্কাও আছে। নর্থের পরেরবারের পাঁচটা রুইতন ডাক হলো দ্বিতীয় আস্কিং-বিড। এবারে তিনি জানতে চাইলেন, রুইতনে তৃতীয় চক্করে দখল আছে কিনা আর অন্য সুটেরই বা খবর কী? উত্তরে ছ-টা চিড়িতন ডেকে সাউথ জানালেন যে, রুইতনে তাঁর তৃতীয় চক্করে দখল আছে, অর্থাৎ হয় বিবি আছে না হয় দুনো-তাস আছে আর চিডিতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল আছে, অর্থাৎ সাহেব আছে। ফলে, জি-এস ডাকতে যে-সব বাধা দেখা যাচ্ছিলো তা আর থাকবে না বুঝে জি-এস ডাকতে আর ইতস্তত করলেন না নর্থ।

কিন্তু 'খ' বাঁটে রুইতন সম্বন্ধে অনুকূল উত্তর দেয়ার কিছুই না থাকায় নর্থের আস্কিং-বিডের পর মিল-খাওয়া সুট ইস্কাপন ডেকে 'সাইন-অফ' (সূচন) করেছেন সাউথ। ফলে নর্থ আর এক পা-ও এগোলেন না।

অন্য কোন প্রথায় 'খ' বাঁটে কেউ কি এল-এস-এর কমে ডাক থামাতে পারতেন? নিউ-আস্কিং-বিডের মজা হচ্ছে অনুকূল ও আশাপ্রদ উত্তর দেয়ার কিছুই না থাকলে পার্টনার মিল-খাওয়া সুটটি আউড়ে 'সাইন-অফ' করেন। ফলে যেখানে স্লামের সম্ভাবনা নেই সেখানে চার বা পাঁচ-এর কোঠাতেই ডাক থেমে যায়।

। প্রথম আস্কিং-বিড ও সাড়া ।

কোন সুট সম্বন্ধে খোঁজ-খবর নিতে হলে এক ঘর উঠে (সাধারণত চার-এর ঘরে) সুটটি ডেকে প্রথম আস্কিং-বিড দেয়া হয়। আস্কিং-বিড দেয়ার ঠিক আগে যে সুটটি ডাকা হয়েছে সেই সুটটিকেই মিল-খাওয়া সুট বলে ধরতে হয়। ধরুন, ইস্কাপন মিল খাওয়া সুট আর চিড়িতন সম্বন্ধে নর্থের খোঁজ-খবর নেয়া দরকার। তখন তিনি বলবেন 'চারটে চিড়িতন'। এরপর কি-ধরনের তাসে সাউথ কী উত্তর দেবেন দেখুন :

১। চিড়িতনের মাত্র বিবি-গোলাম বা দুখানা হার-এর তাস থাকলে বা সাহেব থেকেও অন্য কোন সুটের টেক্কা না থাকলে…সাইনঅফ। তাই এখানে সাউথ বলবেন… চারটে ইস্কাপন।

২। শুধু চিড়িতনের টেক্কা থাকলে……৫♣।

৩। চিড়িতনের সাহেব ও সংগে অন্য সুটের একটা টেক্কা থাকলে সেই সুটটি। যেমন এখানে টেক্কাটি রুইতনের হলে……৪◇। তবে টেক্কাটি মিল-খাওয়া সুটের হলে এক ধাপ ডিঙিয়ে মিল-খাওয়া সুটটি। তাই এখানে সাউথ বলবেন……৫♠।

৪। চিড়িতনের সাহেব ও সংগে অন্য দুটো টেক্কা থাকলে বা চিড়িতনের টেক্কা ও সংগে আর একটা টেক্কা থাকলে……৪ নো-ট্রাম্প।

৫। চিড়িতনের সাহেব ও সংগে অন্য তিনটে টেক্কা থাকলে বা চিড়িতনের টেক্কা ও সংগে অন্য দুটো টেক্কা থাকলে……৫ নো-ট্রাম্প।

৬। চার নম্বরের মতো তাস থাকলে ও সংগে একটা সুটে ছুট হলে……ছুট সুটটি এক ধাপ ডিঙিয়ে।

৭। তিনটে টেক্কা থাকলে ও চতুর্থ সুটে ছুট হলে……ছুট সুটটি দু-ধাপ ডিঙিয়ে।

প্রশ্নকর্তা একইভাবে অন্য সুট ডেকে সুটটি সম্বন্ধ খোঁজ-খবর নেবেন। মনে রাখবেন, কোন সুটে ছুট হলে বা একক-তাস থাকলে সুটটিতে যথাক্রমে টেক্কা ও সাহেব আছে বলে ধরতে হবে। অবশ্য নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দেয়ার সময় সে-ভাবে ধরা যাবে না।

। দ্বিতীয় আস্কিং-বিড ও সাড়া ।

প্রথম আস্কিং-বিডে যে যে খবর যোগাড় করা সম্ভব হয় না সে সব খবরের জন্যে দ্বিতীয় আস্কিং-বিড্ দেয়া হয়। প্রথম আস্কিং-বিডে সাধারণত প্রথম চক্করে দখল সম্বন্ধে খবর জানতে চাওয়া হয়। তাই দ্বিতীয় চক্করে দখলের খবরাখবর, যা প্রথম আস্কিং বিডেব উত্তরে প্রকাশ পায় না, জানবার জন্যে দ্বিতীয় আস্কিং-বিড দেয়া হয়। যদি প্রথম আস্কিং-বিডের সময় পার্টনাব সাইন-অফ করে থাকেন তবে দ্বিতীয় আস্কিং-বিড্‌কে প্রথমটির মতো গণ্য করতে হয় আর প্রথমবারে যেমন-যেমন সাড়া দিতে হয়, ঠিক তেমনিভাবে টেক্কা বা ছুট, সাহেব বা একক-তাস প্রভৃতি দেখাতে একইভাবে সাড়া দিতে হয়।

সাধারণত পাচ-এর কোঠায় দ্বিতীয় আস্কিং-বিড দেযা হয়। মনে করুন, নর্থ পাঁচটা চিড়িতন ডেকে দ্বিতীয় আস্কিং-বিড দিয়েছেন আর মিল খাওয়া স্যুট আগের মতো ইস্কাপন। চিড়িতনে দ্বিতীয চক্করে দখল আছে কিনা জানবার জন্যেই ডাকটি দেয়া হয়েছে। এখন কি-ধরনের তাসে সাউথ কী উত্তর দেবেন দেখুন:

১। চিড়িতনের বিবি-গোলাম বা তার চাইতে ছোটো দুখানা তাস থাকলে ···· সাইন অফ।

২। চিড়িতনের সাহেব আর সংগে অন্য স্যুটেব একটা সাহেব থাকলে ····· সেই স্যুটটি। যেমন, সংগে রুইতনের সাহেব থাকলে ······৫♢।

৩। চিড়িতনের সাহেব আর সংগে মিল-খাওয়া স্যুটের সাহেব থাকলে ······মিল-খাওয়া স্যুটটি এক ধাপ ডিঙিয়ে। এখানে ···· ৬♠।

৪। মাত্র চিড়িতনের সাহেব ও সংগে দ্বিতীয় কোন সাহেব না থাকলে····· ৫ নো ট্রাম্প।

৫। মিল-খাওয়া স্যুটের সাহেব ছাড়া অন্য তিনটি সাহেব থাকলে সন্ধানী স্যুটের ঠিক ওপবের মানেরটিতে····· পাঁচ।

৬। চারটে সাহেবই থাকলে ২ নম্বরের মতো ডেকে, প্রশ্নকর্তার পরেরবারের ডাকেব পর ধাপ ডিঙিয়ে মিল খাওয়া স্যুটটি। এখানে প্রথমবারে·· ·· ৫♢ ও পরেরবারে····· ৬♠।

। তৃতীয় আস্কিং-বিড ও সাড়া ।

জি-এস হবার মতো তাস থাকলে তৃতীয় আস্কিং-বিড দেয়া হয়। তখন ডাকা-স্যুটটিতে তৃতীয় চক্করে দখল, অর্থাৎ বিবি বা দুনো-তাস সম্বন্ধে জানতে চাওয়া হয়। সাধারণতঃ ছ-এর কোঠায় ডেকে এ-সব খোঁজ নেয়া হয়। তখন নীচে দেখানো ভাবে সাড়া দিতে হয় :

১। স্যুটটিতে বিবি বা দুনো-তাস না থাকলে……সাইন-অফ।

২। স্যুটটিতে বিবি আর সংগে অন্য কোন স্যুটের বিবি থাকলে……অন্য স্যুটটি, অবশ্য সেই স্যুটের যদি মিল-খাওয়া স্যুটটি চেয়ে ছোটো মানের হয়। স্যুটটি ছোটো মানের না হলে বা শুধু সন্ধানী-স্যুটটির বিবি থাকলে……৬ নো-ট্রাম্প।

। মিল-খাওয়া স্যুট সম্বন্ধে খোঁজ ।

প্রথম আস্কিং-বিড দেয়ার পরই প্রশ্নকর্তা 'চারটে নো-ট্রাম্প' ডাকলে বুঝতে হবে, মিল-খাওয়া, অর্থাৎ রঙ-এর স্যুটটির বড়ো তিনখানা তাস সম্বন্ধে (টেক্কা-সাহেব-বিবি সম্বন্ধে) খবর জানতে চাইছেন তিনি। তাসের সংখ্যা যাই হোক না কেন, তখন এইভাবে সাড়া দিতে হবে :

গোলাম বা তার চাইতে ছোটো তাস থাকলে…… ৫♣
বড়ো তিনখানা তাসের একখানা থাকলে……৫♢
বড়ো তিনখানা তাসের দুখানা থাকলে……৫♡
বড়ো তিনখানা তাসের তিনখানাই থাকলে……৫♠

পরে প্রশ্নকর্তা 'পাঁচটা নো-ট্রাম্প' ডাকলে বুঝতে হবে মিল-খাওয়া স্যুটটির দৈর্ঘ্য কত জিজ্ঞেস করা হচ্ছে। তখন এইভাবে সাড়া দিতে হবে :

তিনখানা বা তার কম থাকলে………৬♣
চারখানা থাকলে………………৬♢
পাঁচ বা ছ-খানা থাকলে……………৬♡
সাত বা বেশি থাকলে……………৬♠

উদাহরণ

১।

সাউথ	নর্থ
১♠	৩♠
৪♢ ?	৪♠
পাস	

২।

সাউথ	নর্থ
১♠	৩♠
৪♢ ?	৪ নো-ট্রা
৬♠	পাস

প্রথম বাঁটে চারটে রুইতন ডেকে আস্কিং-বিডের পর নর্থ চারটে ইস্কাপন ডেকে সাইন-অফ করে জানিয়েছে যে, তার রুইতন সুটটি আদৌ অনুকূলে নয়। ফলে স্লামের আশা নেই বলে সাউথ পাস দিয়েছে।

দ্বিতীয় বাঁটে চারটে নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিয়ে নর্থ জানাচ্ছে যে, রুইতনে তার দ্বিতীয় চক্করে দখল (সাহেব বা একক-তাস) তো আছেই, সংগে অন্য দুটো টেক্কাও আছে বা রুইতনের টেক্কা ও সংগে আরও একটা টেক্কা আছে। এই খবর পেয়ে নিশ্চিন্তে স্লাম ডেকেছে সাউথ।

* ৩।

S	N	সাউথ	নর্থ
♠AKQ963	♠1087542	১♠	৩♠
♡xxx	♡—	৪◇ ?	৪♡
◇A986	◇Kx	৪ নো-ট্রা ?	৫♣
♣—	♣109875	৫◇ ?	৫♡
		৫ নো-ট্রা ?	৬♡
		৭♠	পাস

'চারটে রুইতন' আস্কিং-বিডের উত্তরে চারটে হরতন ডেকে সাড়া দিয়ে রুইতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল (সাহেবের জন্যে) ও হরতনে প্রথম চক্করে দখল (ছুটের জন্যে) জানিয়েছে নর্থ। চারটে নো-ট্রাম্প ডেকে মিল-খাওয়া ইস্কাপনের বড়ো তাস আছে কিনা জিজ্ঞেস করেছে সাউথ আর বড়ো তাস যে নেই তা জানানো হয়েছে পাঁচটা চিড়িতন ডেকে সাড়া দিয়ে। পাঁচটা রুইতন হলো দ্বিতীয় আস্কিং-বিড। তার উত্তরে পাঁচটা হরতন ডেকে রুইতনে তৃতীয় চক্করে দখল (দুনো-তাস) ও হরতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল (ছুট বলে) জানানো হয়েছে। তারপর পাঁচটা নো-ট্রাম্প ডেকে মিল-খাওয়া সুটের দৈর্ঘ্য জানতে চাওয়া হয়েছে। ছ-টা হরতন ডেকে ৫-৬ খানা ইস্কাপনের অস্তিত্ব প্রকাশ করেছে নর্থ।

নর্থের বিভিন্ন উত্তর শুনে নিজের ছ-খানা হার-এর তাসের যে সদ্‌গতি হবে সে সম্বন্ধে নিশ্চিত হয়ে সাতটা ইস্কাপন ডাকতে সমর্থ হয়েছে সাউথ।

৪।

W	E	ওয়েষ্ট	ইষ্ট
♠KQ94	♠AJ1032		
♡A	♡K642	১◇	১♠
◇AKQ63	◇52	৪♣	৫♠
♣842	♣K7	৬♠	পাস

* কালবার্টসনের Contract Bridge Complete (6th Edition) থেকে কয়েকটা উদাহরণ নেয়া হয়েছে।

মিল-খাওয়া স্যুট ইস্কাপন। চিড়িতনে ইষ্টের দ্বিতীয় চক্করে দখল থাকলে এস-এস করা যাবে। সে-খবর জানার জন্যে ওয়েষ্ট চারটে চিড়িতন ডেকেছে। ধাপ ডিঙিয়ে পাঁচটা ইস্কাপন ডেকে চিড়িতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল ও মিল-খাওয়া স্যুটের টেক্কা দেখিয়েছে ইষ্ট। এর পর নিশ্চিন্তে ছ-টা ইস্কাপন ডাকা সম্ভব হয়েছে ওয়েষ্টের পক্ষে।

৫।

W	E	ওয়েষ্ট	ইষ্ট
♠AKQ84	♠J962	১♠	২♠
♡3	♡Q1052	৪♣ ?	৫♣
◇A6	◇94	৬♠	পাস
♣KQJ63	♣A83		

ওয়েষ্টের চারটে চিড়িতনের উত্তরে পাঁচটা চিড়িতন ডেকে চিড়িতনের টেক্কার খবর জানিয়েছে ইষ্ট। হরতনের টেক্কা যে ইষ্টের নেই তা তার এই উত্তর থেকে বুঝা যাচ্ছে। কাজেই জি-এস না ডেকে এস-এস ডেকেছে ওয়েষ্ট। হরতনের টেক্কা থাকলে পাঁচটা চিড়িতন না ডেকে ইষ্টকে চারটে নো-ট্রাম্প বলতে হতো।

৬।

চারটে চিড়িতনের উত্তরে চারটে নো ট্রাম্প ডেকে দুটো টেক্কা ও চিড়িতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল জানিয়েছে নর্থ। পাঁচটা রুইতনের উত্তরে ছ-টা চিড়িতন ডেকে রুইতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল আর চিড়িতনে তৃতীয় চক্করে দখল জানানো হয়েছে। নর্থের হাতে রুইতনের বিবি থাকলে জি-এস সম্ভব। সেটা আছে কিনা জানার জন্যেই সাউথের ছ-টা রুইতন ডাক। তার উত্তরে ছ-টা নো-ট্রাম্প ডেকে রুইতনের বিবির অস্তিত্ব প্রকাশ করেছে নর্থ। এখন জি-এস-এর খেলা হবেই বুঝে সাউথ সাতটা ইস্কাপন ডেকেছে।

৭।

W	E	ওয়েষ্ট	ইষ্ট
♠A5	♠KJ8643	১♡	১♠
♡J7532	♡—	২ নো-ট্রা	৩♣
◇AK	◇74	৪◇ ?	৫♣
♣AK106	♣QJ952	৫♠ ?	৬♡
		৭♣	পাস

এখানে মিল-খাওয়া স্যুট চিড়িতন। এখন ওয়েষ্টকে ইস্কাপন ও হরতন সম্বন্ধে খোঁজ-খবর নিতে হবে। কিন্তু সে দুটোই ডাকা-স্যুট বলে রুইতন ডেকে আস্কিং বিড দিতে হয়েছে। কারণ নতুন স্যুট ডেকে আস্কিং-বিড শুরু করতে হয়। পরে ডাকা-স্যুট সম্বন্ধেও জিজ্ঞেস করা চলে। তাই পরেরবার পাঁচটা ইস্কাপন ডাকা হয়েছে। তার উত্তরে ছ-টা হরতন ডেকে ইস্কাপনের সাহেব ও হরতনে ছুট বা টেক্‌কা জানানো হয়েছে। এর পর চিড়িতনে জি-এস ডাকতে অসুবিধা হয়নি ওয়েষ্টের।

এই দু-হাতে জি-এস-এ পৌঁছতে নিউ-আস্কিং-বিডই একমাত্র উপায়।

চারটে চিড়িতনের উত্তর শুনে পরের বার ইস্কাপন ডেকে ইস্কাপনে দ্বিতীয় চক্‌করে দখল আছে কিনা জানতে চাওয়া হয়েছে। চারটে নো-ট্রাম্প ডেকে দখল আছে জানানো হল। পাঁচটা রুইতন বলে রুইতনের দ্বিতীয় চককরের খবর জানানো হয়েছে। (রুইতনের যে টেক্‌কা আছে তা চারটে রুইতন বলে ইষ্ট আগেই জানিয়েছে।) পাঁচটা হরতন হলো সাইন-অফ, অর্থাৎ রুইতনে দ্বিতীয় চক্‌করে দখল নেই। ইস্কাপনে তৃতীয় চক্‌করে দখল আছে কিনা জানার জন্যে পাঁচটা ইস্কাপন ডাক। (দ্বিতীয় চক্‌করের খবর আগেই পাওয়া গেছে।) ইষ্টের পাঁচটা নো-ট্রাম্প উত্তর থেকে তার ইস্কাপনে তৃতীয় চক্‌করে দখল আছে বুঝা গেল। ছ-টা চিড়িতন ডেকে চিড়িতনে তৃতীয় চক্‌করে দখল আছে কিনা জানতে চাওয়া হয়েছে। চিড়িতনে দ্বিতীয় চক্‌করে দখলের খবর আগেই জানানো হয়েছে। ছ-টা হরতন হলো সাইন-অফ, অর্থাৎ চিড়িতনে তৃতীয় চক্‌করে দখল নেই। অবশ্য ওয়েষ্টের ছ-টা চিড়িতন ডাকটি অবাস্তব। কারণ চিড়িতনের বিবি তো তারই হাতে। যাই হোক, রুইতনের হার-এর তাসখানা চিড়িতনের সাহেবে পাশাতে পারবে বুঝে ওয়েষ্ট সাতটা হরতন ডাকতে সমর্থ হয়েছে।

। নিউ-আস্কিং-বিড কি গ্রহণযোগ্য ।

কালবার্টসনের নিউ আস্কিং-বিডের সাহায্যে নির্ভুলভাবে কোন স্যুটে এল-এস বা জি-এস-এর চুক্তি করা যায়। তাই প্রথাটি অনুসরণ করলে খেলোয়াড়দের অযথা হোঁচট খেতে হয় না।

অবশ্য নো-ট্রাম্পে স্লামের চুক্তি করতে প্রথাটি সহায়ক নয়। তাছাড়া প্রথাটি বেশ জটিল ও জটপাকানো। এটা অনুসরণ করতে গিয়ে সাধারণ স্তরের খেলোয়াড়রা তাল ঠিক রাখতে পারবেন না। যাঁরা ব্রিজকে হাল্‌কাভাবে গ্রহণ করেন তাঁরা এসব জটিলতা এড়িয়ে চলতে চাইবেনই।

প্রথাটি যে সাধারণ স্তরের খেলোয়াড়দের আকর্ষণ করবে না তা কালবার্টসন নিজেই স্বীকার করেছেন। তিনি বলেছেন, উন্নতস্তরের খেলোয়াড়রা যাঁরা টুর্নামেণ্টে যোগ দেবেন, প্রথাটি অনুসরণ করলে স্লাম ডাকার সময় তাঁদের আদৌ ভাবতে হবে না। প্রথাটি আয়ত্ত করে কাজে লাগাতে অবশ্য সকলকেই উপদেশ দিয়েছেন তিনি। কার্যত, প্রথাটি জনপ্রিয় হয়নি। খেলোয়াড়রা এটাকে বরং এড়িয়েই চলেছেন। জটিলতাই তার প্রধান কারণ।*

। নিউ-আস্কিং-বিডের পরিমার্জিত রূপ ।

কালবার্টসনের নিউ আস্কিং-বিভের জটিলতা এড়ানোর জন্যে এটাকে একটু সহজ ও সরল করে সন্ধানী-ডাক দেয়ার প্রবণতা কিছু খেলোয়াড়ের মধ্যে দেখা যাচ্ছে। তাঁদের সরল পন্থাটিকে নিউ আস্কিং-বিডের পরিমার্জিত রূপ বলা যেতে পারে। পন্থাটি নিম্নরূপ :

রঙ এর স্যুট ছাড়াও কোন নির্দিষ্ট স্যুটে পার্টনারের দখল না থাকলে ইপ্সিত স্লাম যে ফস্‌কে যায় তা আর বলার অপেক্ষা রাখে না। তাই নিজের একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুট থাকলে বা প্রাথমিক ডাকাডাকির পর একটা মিল-খাওয়া স্যুট পাওয়া গেলে আর স্লামের সম্ভাবনা দেখলে কোন নির্দিষ্ট স্যুটে পার্টনারের দখল আছে কিনা সে-খবর জানবার জন্যে সরাসরি

*ব্রিজ-অনুরাগীরা নিউ আস্কিং-বিড প্রথাটি গ্রহণ না করায় কালবার্টসন বলেছেন, 'প্রথাটি মনীষার বিজয়ে ভাস্বর কিন্তু মনস্তাত্ত্বিক পরাজয়ের গ্লানিতে ম্রিয়মান' ('an intellectual triumph but a psychological defeat.')

সেই স্যুটটি ডেকে সন্ধানী-ডাক দেয়া হয়। অবশ্য গেমের নীচেই, অর্থাৎ মেজর স্যুটে তিন-এর ঘরের আর মাইনর স্যুটে চার-এর ঘরের মধ্যেই এ-ধরনের সন্ধানী ডাক দিতে হয়। তখন প্রথম বা দ্বিতীয় চক্করে দখল থাকলে পার্টনার সংগে-সংগেই স্যুটটি সমর্থন করেন আর না থাকলে মিল-খাওয়া স্যুটটি ডেকে তাঁকে সাইন-অফ করতে হয়।

অন্য প্রথাগুলিতে সামগ্রিকভাবে পার্টনারের হাতের খবর পাওয়া গেলেও নির্দিষ্ট কোন স্যুট সম্বন্ধে বিস্তৃত কিছুই জানবার উপায় নেই বলে এই পরিমার্জিত রূপটি গ্রহণ করা হচ্ছে। এই কৌশলটি যে বেশ সহজ এবং সর্বস্তরের খেলোয়াড়ের পক্ষে যে উপযোগী তা স্বীকার করতেই হবে।

। কোন্ প্রথা গ্রহণযোগ্য।

আরো সহজ ও সরল প্রথা আবিষ্কার না হওয়া পর্যন্ত গড় খেলোয়াড়দের পক্ষে ব্লাকউড বা ফোর-ক্লাবই যথেষ্ট। যাঁরা ফোঁটা গুণে খেলবেন, কোন প্রথার ধারে না ঘেঁষে কম-বেশি ৩২-৩৩ ফোঁটায় এল-এস আর ৩৬-৩৭ ফোঁটায় জি.এস ডাকতে পারবেন তাঁরা। দু-রঙা স্যুট থাকলে বা হাতে কোন বিশেষত্ব থাকলে এর চাইতে কম ফোঁটায়ও চলবে। নিউ-আস্কিং-বিডের পরিমার্জিত রূপটিও উৎসাহী পাঠক পরীক্ষা করে দেখতে পারবেন।

যাঁরা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করবেন, ইচ্ছা করলে তাঁরা ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প বা নিউ-আস্কিং-বিড অনুসরণ করতে পারেন।

বলা বাহুল্য, প্রথাগুলির কোনটাই ত্রুটিশূন্য নয়। আবার ক্ষেত্র বিশেষে কোনটার উপযোগিতা বাড়ে বা কমে। কাজেই ইচ্ছা করলে প্রিয় পাঠক একাধিক প্রথাও অনুসরণ করতে পারবেন।

। এখানে কোন্ প্রথা।

ওপরের অংশ লেখার পরের দিন এক অফিসার বন্ধু আমার সংগে দেখা করেন। কনট্রাক্ট্ ব্রিজের অ আ ক খ জানেন তিনি কিন্তু অভিজ্ঞতা কম। এক সান্ধ্য-মজলিশে নিশ্চিত জি.এস-এর হাত পেয়েও জি-এস-এর চুক্তি করতে সমর্থ হননি তিনি। কোন্ প্রথায় কিভাবে সে-তাসে জি.এস-এর চুক্তিতে পৌঁছনো যাবে জানতে চাইলেন তিনি। বাঁটটিসহ তাঁদের ডাকও এখানে তুলে ধরলাম। তিনি ছিলেন সাউথ এবং তিনিই বাঁটিয়ে।

	উত্তর (N)	
	♠K7 ♡96 ♢1083 ♣KJ9752	
♠10 ♡KQJ10852 ♢QJ9 ♣Q4	N W E S	♠2 ♡43 ♢76542 ♣10[illegible]43
	♠AQJ98654 ♡A7 ♢AK ♣A	

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
২♠	৩ ♡	৪♣	পাস
৬♠ ?	পাস	পাস	পাস

সাউথের দুখানা হার-এর তাস আছে—ইস্কাপনে একখানা আর হরতনে একখানা। নর্থের কাছে যে ইস্কাপনের সাহেব ও চিড়িতনের সাহেব আছে তা জানতে পারলে সাউথ জি-এস ডাকতে পারতেন। ওয়েষ্টের ডাকের পরও নর্থ চিড়িতন ডাকায় বুঝতে হবে তাঁর চিডিতন স্যুটটি সাহেবসহ বেশ লম্বা এবং ইস্কাপনে কিছুটা সমর্থন আছে তাঁর। ইস্কাপনে কিছুটা সমর্থন থাকতে হলে তাঁর হাতে সাহেবটি থাকবার কথা। তাঁর হাতে দুটো সাহেব থাকলে সে দুটো যে ইস্কাপন ও চিড়িতনের সাহেব তা বুঝা যেত, কারণ হরতনের সাহেব তাঁর থাকবার কথা নয়। তাঁর দুটো সাহেব আছে কিনা তা প্রচলিত প্রায় সব প্রথার সাহায্যেই যাচাই করা যেত। চার-এর কোঠায় নর্থ চিড়িতন ডাকায় 'ফোর ক্লাব' প্রথা অবশ্য এখানে চলবে না। চলতি প্রথাগুলি কীভাবে প্রয়োগ করতে হবে দেখুন :

১। ব্লাকউড

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
২♠	৩♡	৪♣	পাস
৪ নো-ট্রা	পাস	৫♣	পাস
৫ „	পাস	৬♡	পাস
৭♠			

২। ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
২♠	৩♡	৪♣	পাস
৪ নো-ট্রা	পাস	৫♠	পাস
৭♠			

৩। নিউ-আস্কিং-বিড

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
২♠	৩♡	৪♣	পাস
৪♢ ?	পাস	৫♣	পাস
৫♠ ?	পাস	৭♣	পাস
৭♠			

নিউ-আস্কিং-বিড প্রথায় আস্কিং-বিডের ঠিক আগের স্যুটটিকে মিল-খাওয়া স্যুট ধরতে হয়। তাই আপাতত চিড়িতনকে মিল-খাওয়া স্যুট ধরে এগোতে হচ্ছে এখানে। নতুন স্যুট ডেকে আস্কিং-বিড শুরু করাই নিয়ম বলে প্রথমবার ৪♢ বলা হয়েছে।

। কখন স্লাম নয়।

স্লামের সম্ভাবনা থাকলে স্লাম ডেকে বিরাট পয়েন্ট পাবার বাসনা কার না হয়। কিন্তু যেখানে স্লামের সম্ভাবনা কম সেখানে 'দেখি ডেকে, হয় কিনা'—ধরনের মনোভাবের বশবর্তী হয়ে স্লাম করতে গিয়ে নিশ্চিত গেম নষ্ট করা কক্ষনো ঠিক নয়। যেখানে মাত্র পাঁচটা ইস্কাপনের খেলা সম্ভব সেখানে অভেদ্য অবস্থায় এল-এস ডেকে একটা ডাউন দিলে ৫০০ পয়েন্টের মতো লোকসান হয়।* তখন ভেদ্য হলে গেম-পয়েন্টের সংগে বিরাট রাবার-পয়েন্ট থেকেও বঞ্চিত হতে হয়। আবার ভেদ্য অবস্থায় নিশ্চিত এল-এস ফেলে জি-এস ডেকে একটা ডাউন দিলে ১৫০০ পয়েন্টের বেশি লোকসান হয়। কাজেই, যেখানে এল-এস অনিশ্চিত সেখানে এল-এস ডেকে, আর যেখানে এল-এস নিশ্চিত আর জি-এস অনিশ্চিত সেখানে জি-এস ডেকে ঝুঁকি নেয়া মোটেই উচিত নয়

ব্রিজ-খেলা জুয়া নয়। তাসের নির্দেশ অনুসারে চুক্তি না করে একটু বেতালে পা ফেললে হোঁচট খেতেই হবে। প্রধানত দুটো কারণে ব্রিজ-খেলায় হারতে হয়। প্রথমটি হলো, গায়ের জোরে ডেকে ডাউন দিয়ে অন্যায্য খেসারত দেয়া আর দ্বিতীয়টি, তাসের সদ্ব্যবহার না-করা। তাই স্লামের উজ্জ্বল সম্ভাবনা না থাকলে গেমের চুক্তিতে থামতেই হবে। আবার স্লামের সম্ভাবনা থাকলে স্লামের চুক্তি না করে ভীরুর মতো পালালে চলবে না। নিজের তাস দেখে ও পার্টনারের ডাক শুনে যদি মনে হয় স্লামের উজ্জ্বল সম্ভাবনা রয়েছে, তবে আরো ভালো করে পার্টনারের হাত যাচাই করতে হবে। তখন যদি বুঝা যায় স্লামের সম্ভাবনা আশাপ্রদ তবে এল-এস হবে, না জি-এস সম্ভব ভাবতে হবে। তাহলে সঠিক চুক্তি সম্ভব হবে।

---

* ৫♠-এর খেলা করতে পারলে আপনি পেতেন : গেম পয়েন্ট ১৫০+অসমাপ্ত রাবার বা প্রথম গেমের বোনাস ৩০০ = ৪৫০। তা না পেয়ে খেসারত দিলেন ৫০। মোট লোকসান=৫০০।

পঞ্চদশ অধ্যায় | ডাকের বিভিন্ন পদ্ধতি

ডেকে নির্ভুল চুক্তি করা কন্‌ট্রাক্ট ব্রিজে সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ ব্যাপার। কি-রকম তাসে কীভাবে ডেকে সবচেয়ে ভালো চুক্তিতে পেঁছিতে হয় সে-সম্বন্ধে নানা পদ্ধতি (সিস্টেম) প্রচলিত আছে। যথাসম্ভব নির্ভুল চুক্তিতে পেঁছিতে পদ্ধতিগুলি খেলোয়াড়দের সাহায্য করে। পদ্ধতিগুলির গুণাগুণ যাচাই করে পাঠক তার যে-কোনটি অনুসরণ করতে পারবেন।

প্রতিযোগিতামূলক খেলায় বিভিন্ন পক্ষ বিভিন্ন পদ্ধতিতে খেলেন বলে যাঁরা প্রতিযোগিতামূলক খেলায় অংশগ্রহণ করবেন ডাকের পদ্ধতিগুলি তাঁদের আয়ত্ত করা দরকার। অচেনা খেলোয়াড়দের সংগে খেলবার সময় তাঁরা কোন্ পদ্ধতিতে খেলবেন তা জেনে নেয়া যায়। কোন অজানা পদ্ধতিতে খেললে পদ্ধতিটির খুঁটিনাটিও তাঁরা খুলে বলতে বাধ্য। তাঁদের নিজস্ব কোন গোপন প্রথা (কনভেনশান) থাকলে সেটাও খুলে বলতে বাধ্য তাঁরা। তবু আগের থেকে কিছুটা ধারণা না থাকলে সম্পূর্ণ অজানা পদ্ধতির বিরুদ্ধে খেলতে অসুবিধা হবেই। সেই জন্যে আন্তর্জাতিক স্বীকৃতিপ্রাপ্ত পদ্ধতিগুলির অ আ ক খ জেনে রাখাই ভালো। পদ্ধতিগুলি

সম্বন্ধে অন্তত ঝাপসা ধারণাও না থাকলে প্রতিযোগিতামূলক খেলায় ফাঁপরে পড়াই স্বাভাবিক।

নিচের পদ্ধতিগুলি আন্তর্জাতিক স্বীকৃতি লাভ করেছে :

১। কালবার্টসন পদ্ধতি (The Culbertson System)

২। মডার্ন টু-ক্লাব পদ্ধতি (The Modern Two-Club System)

৩। লেডারার টু ক্লাব পদ্ধতি (The Lederer Two-Club System)

৪। অ্যাকল পদ্ধতি (The Acol System)

৫। ভিয়েনা পদ্ধতি (The Vienna System)

৬। নিয়াপলিটান ক্লাব পদ্ধতি (The Neapolitan Club System)

৭। ফোর-অচ্ পদ্ধতি (The Four-Ace System)

৮। কেম্পসন পদ্ধতি (The Kempson System)

৯। বার্টন ওয়ান-ক্লাব পদ্ধতি (The Barton One-Club System)

১০। হার-এর পিটের গাণিতিক হিসাব (The Losing Points Count)

এক ভিয়েনা ও নিয়াপলিটান পদ্ধতি ছাড়া অন্যগুলি কমবেশি কালবার্টসন পদ্ধতি-ঘেঁষা। আবার গেম-নির্দেশক বা স্লাম-নির্দেশক ডাক, প্রতি-ডাক ও ফিরতি ডাক দেয়ার প্রণালী—যাকে 'অ্যাপ্রোচ মেথড' বলা হয়—প্রায় সব পদ্ধতিতেই কালবার্টসন থেকে মাল-মসলা ধার করে কিছুটা অদল-বদল করে গ্রহণ করা হয়েছে।

এই বই-এর স্বল্পপরিসরে সব পদ্ধতির বিস্তৃত আলোচনা সম্ভব নয়। তাই যে ক'টি পদ্ধতি জনপ্রিয় ও বহুল-প্রচলিত কেবল সেইগুলির বিশেষত্ব পর পর সংক্ষেপে আলোচনা করা হচ্ছে।

আন্তর্জাতিক স্বীকৃতিলাভ না করলেও সম্প্রতি 'স্ট্রঙ ক্লাব' পদ্ধতি (The Strong Club System) ব্রিজ-জগতে প্রচুর জনপ্রিয়তা লাভ করেছে। অধ্যায়টির শেষের দিকে পদ্ধতিটি সম্বন্ধে আলোচনা করা হয়েছে।

।(১) কালবার্টসন পদ্ধতি।

আমাদের দেশের বেশির ভাগ ব্রিজ-খেলোয়াড় কালবার্টসন পদ্ধতির সংগে পরিচিত এবং ঘরোয়া বা প্রতিযোগিতামূলক খেলায় তাঁরা এই পদ্ধতিই অনুসরণ করছেন। সে-সব স্মরণ রেখে ডাক, প্রতি-ডাক প্রভৃতি প্রসংগের উল্লেখের সংগে-সংগে কালবার্টসন পদ্ধতির স্বরূপও এই বই-এ বিস্তৃতভাবে আলোচিত হয়েছে। বস্তুত এই বই-এ দেখানো ডাকের রীতিগুলিকে ক্ষেত্র বিশেষে কালবার্টসন পদ্ধতির পরিমার্জিত রূপ হিসেবেও গণ্য করা যেতে পারে। তাই কালবার্টসন পদ্ধতির খুঁটিনাটির পুনরুল্লেখ করা হলো না।

।(২) মডার্ন টু-ক্লাব পদ্ধতি।

আমেরিকার 'অফিসিয়াল টু-ক্লাব' পদ্ধতির আধুনিক রূপ এই 'মডার্ন টু ক্লাব' পদ্ধতি। কৃত্রিম টু-ক্লাব ডাকই পদ্ধতিটির আসল রহস্য ও মাধুর্য। কয়েকটি পদ্ধতির মতো এতেও টেক্কা=৪, সাহেব=৩, বিবি=২ ও গোলাম=১ এই হারে তাসের ফোঁটা ধরা হয়। তবে কিছু বাড়তি ফোঁটা ধরা হয় একটু আলাদাভাবে। যেমন, রঙ-এর স্যুটটি পার্টনার সমর্থন করলে স্যুটটির প্রথম চারখানা বাদে বাকি প্রত্যেকখানা তাসের জন্যে বাড়তি ৩ ফোঁটা ধরা হয়। তাছাড়া ছুট (ভয়েড) স্যুটের জন্যে ৪ ফোঁটা আর একক-তাসের স্যুটের জন্যে ৩ ফোঁটা ধরা হয়—অবশ্য রঙ এর স্যুটটি যদি পাঁচ-তাসের হয়। তখন একক-তাসের একটা আর দুনো-তাসের একটা স্যুট থাকলে ৫ (৩+২=৫) ফোঁটা ধরা চলে। (দুনো-তাসের স্যুটের জন্যে ২ ফোঁটা।)

সাড়া দেয়ার সময় একইভাবে বাড়তি ফোঁটা ধরা হলেও ছুট স্যুটের জন্যে বাড়তি ফোঁটা ধর যায় না। তার কারণ, সূচনাকারী সেই স্যুটটির টেক্কা-সাহেব-বিবি পেয়ে থাকলে হাতের তাসের সঠিক মূল্যায়ন হয় না।

॥ ক ॥ ওয়ান-ক্লাব ডাক

রুইতন, হরতন ও ইস্কাপন এই স্যুট তিনটির কোনটি পাঁচ-তাসের না হলে ১৩-১৬ ফোঁটার হাতে এই পদ্ধতিতে একটা চিড়িতন ডাকা হয়। বলা বাহুল্য, ডাকটি কৃত্রিম এবং পার্টনার ডাকটি জীইয়ে রাখতে বাধ্য। অবশ্য তাঁর চিড়িতন পাঁচখানা থাকলে আর হাতখানা ট্রিকশূন্য হলে তিনি পাস দিতেও পারেন। ♠K1072, ♡AQ96, ◇K95, ♣Q4 ধরনের হাতে একটা চিড়িতন ডাকা হয়।

সাড়া

চিড়িতন পাঁচখানা না থাকলে ট্রিকশূন্য হাতে পার্টনার তাঁর চারতাসের কোন স্যুট এক-এর ঘরে ডাকেন—স্যুটটি ডাকার অনুপযোগী হলেও। তখন অন্য স্যুট তিনটি তিন-তাসের আর চিড়িতন চার-তাসের হলে পার্টনার বলেন একটা নো-ট্রাম্প। চিড়িতন পাঁচ-তাসের হলে তিনি দুটো চিড়িতনও বলতে পারেন।

দুর্বল হাতে, অর্থাৎ উর্ধ্বতন ৯/১০ ফোঁটা পর্যন্ত এইভাবে সাড়া দেয়া হয়। কাজেই তখন কোন মেজর স্যুট ডেকে পার্টনার সাড়া দিলেও তার ওপর সূচনাকারী কোন গুরুত্ব আরোপ করেন না। পার্টনার একটা ইস্কাপন বা একটা হরতন ডাকলে সূচনাকারী কেবল বলেন দুটো ইস্কাপন বা দুটো হরতন। অবশ্য তাঁরও তখন চারখানা ইস্কাপন বা হরতন থাকা চাই। পার্টনারের সাড়া হতাশাব্যঞ্জক বলে সূচনাকারী কখনো ধাপ ডিঙিয়ে তিনটে ইস্কাপন বা তিনটে হরতন ডাকেন না।

সূচনাকারীর ফিরতি-ডাকের পর অনুকূল বিন্যাসের তাস থাকলে পার্টনার আবার ডাকেন আর না থাকলে দুই-এর ঘরেই ডাক থেমে যায়।

পার্টনারের ১১-১২ ফোঁটা থাকলে একটা পুরো-গেমের সম্ভাবনা। তবু কোন স্যুট ধাপ ডিঙিয়ে ডেকে সাড়া দেয়া এ পদ্ধতি সমর্থন করে না। কারণ একগাদা চিড়িতন পেয়েও সূচনাকারী একটা চিড়িতন ডেকে থাকতে পারেন। ১১-১২ ফোঁটার হাতে তাই পার্টনার বলেন দুটো নো-ট্রাম্প। অবশ্য সূচনাকারীর ফিরতি-ডাকের পর ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট ডেকে পার্টনার হাতের অবস্থা ও শক্তি প্রকাশ করতে পারেন।

॥ খ ॥ রুইতন-হরতন-ইস্কাপনে এক-এর ডাক

রুইতন, হরতন বা ইস্কাপন পাঁচখানা থাকলে ১২-১৬ ফোঁটার হাতে পাঁচ-তাসের সেই স্যুটটি এক-এর ঘরে শুরু করা হয়।

সাড়া

৭ ফোঁটার কম থাকলে পার্টনার পাস দিতে পারেন। কিন্তু রঙ-এ সমর্থনসহ ৭ থেকে ১০ ফোঁটা থাকলে তাঁকে রঙ-এর স্যুট সমর্থন করতে হয়। তখন রঙ-এ সমর্থন না থাকলে তিনি বলবেন একটা নো-ট্রাম্প।

১১-১২ ফোঁটায় দুটো নো-ট্রাম্প আর ১৩-১৪ ফোঁটায় তিনটে নো-ট্রাম্প ডেকে পার্টনারকে সাড়া দিতে হয়।

তখন পার্টনার সূচনাকারীর ডাকা রুইতন সমর্থন করলে বা একের-উপরে-এক (ওয়ান-ওভার-ওয়ান) ডাক হিসেবে একটা হরতন বা একটা ইস্কাপন ডাকলে পুরো-গেমের আশা নেই বুঝে সূচনাকারী সাধারণত আংশিক গেমেই ডাক থামান, কারণ এ-ভাবের সাড়া হতাশাব্যঞ্জক। জোরালো হাতে ধাপ ডিঙিয়ে কোন সুট ডেকেও সাড়া দেয়া যায়। তবে তখন সাধারণত দুটো টেক্কা থাকা দরকার। ধাপ-ডিঙানো ডাকে জোরালো হাত প্রকাশ পেলেও সূচনাকারীর সুটে সমর্থন বোঝায় না। তাই জোরালো হাত থাকলে আর সংগে সূচনাকারীর ডাকা মেজর সুটে সমর্থন থাকলে আগে সমর্থন করাই নিয়ম। তখন দু-ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন জানালে খুব জোরালো হাত প্রকাশ পায়, তবে লাফিয়ে একদম গেমের চুক্তি করলে তাকে সীমিত-ডাক (লিমিট বিড) বলে ধরা হয়।

॥ গ ॥ একটা নো-ট্রাম্প ডাক

কমপক্ষে ১৭ আর ঊর্ধ্বতন ২০ ফোঁটার সুষম বিন্যাসের তাসে একটা নো-ট্রাম্প ডাকা হয়। তখন অন্তত তিনটে সুটে দখল থাকতে হয়। মাইনর সুটে পাঁচ বা ছ তাস থাকলেও একটা নো-ট্রাম্প ডাকা যায়।

সাড়া

১। ৬ ফোঁটার কমে সুষম বিন্যাসে ⋯ পাস।

২। ৬ ফোঁটার কম কিন্তু পাঁচ-তাসের কোন সুট থাকলে⋯ সেই সুটটি। এ-ধরনের সাড়া হলে সূচনাকারীকে সাধারণত পাস দিতে হয়।

৩। ৬-৭ ফোঁটায় সুষম বিন্যাসে⋯ ⋯দুটো নো-ট্রাম্প। তখন কোন মেজর সুটে KQJxx ধরনের তাস থাকলেও দুটো নো ট্রাম্প ডাকা হয়, কারণ সে-ক্ষেত্রে তিনটে নো-ট্রাম্পের খেলা করা সহজ হয়।

৪। ৮-১২ ফোঁটায় সুষম বিন্যাসে⋯⋯৩ নো-ট্রাম্প।

৫। ১৩-১৫ ফোঁটায় সুষম বিন্যাসে⋯⋯৪ নো-ট্রাম্প।

৬। ১৬-১৮ ফোঁটায় সুষম বিন্যাসে⋯⋯৬ নো-ট্রাম্প।

৭। ৭ ফোঁটায় পাঁচ-তাসের কোন মেজর সুট থাকলে⋯সুটটিতে তিন।

৮। কোন জোরালো ও লম্বা মাইনর সুট থাকলে⋯⋯৩ নো-ট্রাম্প। ৩ নো-ট্রাম্প না ডেকে তখন তিনের ঘরে মাইনর সুটটি দেখালে তাকে স্লাম-নির্দেশক সাড়া বলে ধরা হয়।

॥ ঘ ॥ রুইতন-হরতন-ইস্কাপনে দুই-এর ডাক

১৭-২০ ফোঁটায় হাতে অন্তত দুটো টেক্কা থাকলে আর রুইতন হরতন বা ইস্কাপন পাঁচ-তাসের হলে এই পদ্ধতিতে পাঁচ-তাসের সুটটি দুই-এর ঘরে শুরু করা হয়।

সাড়া

১। ৪ ফোঁটার কম থাকলে·····পাস।

২। ৪-৬ ফোঁটায়······ডাকা সুটটির ঠিক ওপরের পর্যায়ের সুটটি একই লেভেলে। যেমন ২◇, ২♡, বা ২♠-এর উত্তর যথাক্রমে ২♡, ২♠ ও ৩♣ (২ নো-ট্রাম্প নয়)। এ-ভাবের প্রতি-ডাককে হার্বার্ট কনভেনশান অনুসারে সাড়া বলে।*

৩। ডাকা-সুটের তাস একগাদা থাকলে আর সংগে একক-তাসের কোন সুট থাকলে ৩-৪ ফোঁটার হাতে······সুটটিতে গেমের চুক্তি।

৪। ডাকা-সুটে সমর্থন না থাকলে আর নিজেরও ডাকার উপযোগী কোন সুট না থাকলে, ৭-১০ ফোঁটার হাতে······২ নো-ট্রাম্প।

৫। ১১-১২ ফোঁটায়····· ৩ নো-ট্রাম্প। একে কতকটা স্লাম নির্দেশক সাড়া হিসেবে ধরা হয়।

সূচনাকারীর সুট ৩ ডেকে সমর্থন সবচেয়ে আশাব্যঞ্জক সাড়া। এরকম ডাক গেম-নির্দেশক তো বটেই, স্লাম-নির্দেশকও।

৬। ৭ ফোঁটায় ডাকা-সুটে সমর্থন না থাকলে, কিন্তু নিজের ডাকার মতো সুট থাকলে······নিজের সুটটি। তখন হার্বার্ট প্রথার আওতায় পড়ার সম্ভাবনা থাকলে নিজের সুটটি এক ধাপ ওপরে তুলে ডাকাই নিয়ম।

॥ ঙ ॥ টু-ক্লাব ডাক

অন্য কয়েকটি পদ্ধতির টু-ক্লাব ডাকের মতো এঁদের টু-ক্লাব ডাকও কৃত্রিম। চিড়িতন আদৌ না থাকলেও এতে দুটো চিড়িতন ডাকতে বাধে না। পুরো-গেম হবার মতো হাত পেলেই এতে দুটো চিড়িতন ডাকা হয়।

সাধারণত ২১ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটা থাকলে এই পদ্ধতিতে দুটো। চিড়িতন ডাক হয়। তবে তখন পাঁচ-তাসের একটা সুট থাকতেই হয়। নিশ্চিত গেম হবার মতো তাস থাকলে অবশ্য ফোঁটার সংখ্যা

* অধ্যায়টির শেষের দিকে 'হার্বার্ট কনভেনশান' দেখুন।

আদৌ বিবেচ্য নয়। যেমন, ♠AKQJ2, ♡QJ109876, ◇—, ♣4, মোট তেরোটি প্রকৃত ফোঁটার এই হাতখানা দুটো চিড়িতন ডাকার পক্ষে যথেষ্ট। দুটো চিড়িতন ডাক মাত্রই গেম-নির্দেশক।

সাড়া

১। ৭ ফোঁটার কম থাকলে……২◇। তখন ডাকার মতো কোন স্যুট থাকলে সেটা পরের চক্করে দেখানো যায়।

২। ৭ ফোঁটা বা তার চাইতে বেশি থাকলে, কিন্তু ডাকার মতো কোন স্যুট না থাকলে……২ নো ট্রাম্প।

৩। ৭ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটাসহ ডাকার মতো স্যুট থাকলে…… স্যুটটি এক ঘর ওপরে তুলে।

পার্টনারের হাতে ফোঁটার সংখ্যা বেশি থাকলে বুঝতে হবে যে, সূচনাকারীর হাতে ২১ ফোঁটার কম আছে এবং অনুকূল বিন্যাসের জন্যেই তিনি দুটো চিড়িতন ডেকেছেন। আবার পার্টনারের চিড়িতন স্যুটটি লম্বা ও জোরালো হলে বুঝতে হবে যে, সূচনাকারীর হাতে চিড়িতন হয়তো মোটেই নেই। এরকম অবস্থায় পার্টনারকে একটু সাবধানে সাড়া দিতে হয়। সাড়া দেয়ার সময় পার্টনারের সুষম বিন্যাসের তাস থাকলে সূচনাকারীর সুবিধাই হয়।

পার্টনারের সাড়ার পর সূচনাকারী সাধারণত তাঁর পাঁচ তাসের স্যুটটি ডাকেন। তারপর সুবিধামতো চুক্তি করা হয়।

॥ চ ॥ দুটো নো-ট্রাম্প ডাক

হাতে পাঁচ-তাসের কোন স্যুট না থাকলে ২১ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটায় এই পদ্ধতিতে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকা হয়।

সাড়া

দুটো নো-ট্রাম্প ডাকের পর পার্টনারের পাস দেয়ার অবকাশ থাকে না। হাতে ৪ ফোঁটা পর্যন্ত থাকলে তাঁকে তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকতে হয়। কোন লম্বা স্যুট থাকলে সেটিও ডাকা যায়। তবে তিনটে নো-ট্রাম্প না বলে কোন স্যুট ডেকে সাড়া দিলে স্লামে যাবার ইঙ্গিত দেয়া হয়।

॥ ছ ॥ স্যুটে তিন-এর ডাক

১। পার্টনার পাস না দিয়ে থাকলে খুব লম্বা কোন মেজর স্যুট তিন এর ঘরে শুরু করা যায়। অবশ্য মেজর স্যুটটিতে তখন অন্তত দুখানা

অনার্স থাকতে হবে আর দ্বিতীয় কোন স্যুটে অন্তত একটা পিট পাবার মতো তাস (যেমন টেক্কা বা সাহেব-বিবি) থাকবেই।

সাড়া

দুটো টেক্কা থাকলে আর সূচনাকারী ডাকা-স্যুটটির তাস অন্তত দুখানা থাকলে পার্টনারকে তখন মেজর স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করতে হয়।

২। আবার বেশ, লম্বা ও দুর্ভেদ্য কোন মাইনর স্যুট থাকলে তিন-এর ঘরে মাইনর স্যুটটি শুরু করা হয়। তখনো অন্য কোন স্যুটে অন্তত এক পিট পাবার মতো তাস থাকতে হয়।

সাড়া

পার্টনারকে নো-ট্রাম্প গেমের চুক্তি করতে বলাই মাইনর স্যুটে এই ভাবের তিন-এর ডাকের উদ্দেশ্য। না-ডাকা স্যুট তিনটিতে আটক থাকলে পার্টনার তখন তিনটে নো ট্রাম্প ডাকেন আর তা না থাকলে পাস দেন।

॥ জ ॥ স্লাম

স্লাম ডাকার সময় এই পদ্ধতিতে কালবার্টসনের ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প বা ব্ল্যাকউড কনভেনশান অনুসরণ করা হয়।

॥ ঝ ॥ রক্ষণাত্মক ডাক

বক্ষণাত্মক ডাক দিতে ধরাবাঁধা কোন নিয়ম নেই এই পদ্ধতিতে। আবাব সরাসরি রক্ষণাত্মক ডাক না দিয়ে অনেক সময় সূচনাকারীর ডাকে সংকেতী ডাবলও দেয়া হয়। দুর্বল হাত থাকলে ডাবলদাতার পার্টনার তখন হার্বার্ট কনভেনশান অনুসারে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটের ওপরের স্যুটটি ডেকে সাড়া দেন।

। (৩) লেডারার টু-ক্লাব পদ্ধতি ।

পদ্ধতিটির জনক ইংল্যাণ্ডের রিচার্ড লেডারারের নাম অনুসারে এর নামকরণ হয়েছে। এটি অন্য যে-কোন পদ্ধতির চাইতে সরল। বর্তমানে পদ্ধতিটির জনপ্রিয়তা কমে গেলেও জোরালো হাতে অনেকে এর কৃত্রিম 'টু-ক্লাব' ডাক ও স্যুটে দুই-এর ডাক অনুসরণ করছেন।

এতেও ৪-৩-২-১ হারে তাসের ফোঁটা গণনা করা হয়। অনাব ট্রিকও ধরা হয় মোটামুটি দ্বিতীয় অধ্যায়ে বর্ণিত নিয়ম অনুসারে।

॥ ক ॥ এক-এর ডাক

সাধারণ হাতেই, অর্থাৎ ২½ ট্রিক থাকলেই এই পদ্ধতিতে ডাকার মতো সুটটি এক-এর ঘরে ডাকা হয়। প্রস্তুতি পর্বের বালাই নেই এতে।

অভেদ্য (নন-ভালনারেবল) হলে মাত্র ১৩-১৫ ফোঁটায় আর ভেদ্য হলে ১৬-১৮ ফোঁটায় এতে একটা নো-ট্রাম্প ডাকা হয়।

সাড়া

এই পদ্ধতিতে সুটে এক-এর ডাকের পর ৫।৬ ফোঁটার হাতে অনায়াসে পাস দেয়া চলে। ৬ ফোঁটার সামান্য বেশি থাকলে অবশ্য একটা নো-ট্রাম্প বলা হয় বা ডাকার উপযোগী সুটটি দেখানো হয়। ১০ ফোঁটা পর্যন্ত একইভাবে সাড়া দেয়া হয়। তবে তখন কোন লম্বা ও জোরালো সুট থাকলে ধাপ ডিঙিয়ে সুটটি ডেকে আশাব্যঞ্জক সাড়াও দেয়া চলে।

সূচনাকারী একটা নো-ট্রাম্প ডাকলে মোটামুটি ওপরের ধরনে একই ভাবে সাড়া দিতে হয়।

॥ খ ॥ সুটে দুই-এর ডাক

নিশ্চিত গেম হবার মতো জোরালো হাত থাকলে এই পদ্ধতিতে কৃত্রিম টু-ক্লাব ডাকাই নিয়ম। তার চাইতে কম জোরালো হাতে, অর্থাৎ সাধারণত ৩½-৪½ ট্রিকের হাতে এতে পাঁচ-তাসের রুইতন, হরতন বা ইস্কাপন দুই-এর ঘরে শুরু করা হয়। অবশ্য মাঝে মাঝে ৫ ট্রিকের হাতেও সুট তিনটি দুই-এর ঘরে ডাকা হয়। নীচের হাত তিনখানাতে এঁরা যথাক্রমে ২◇, ২♡ ও ২♠ ডাকেন।

১।	২।	৩।
♠Ax	♠Ax	♠AKxxx
♡KQx	♡AQxxx	♡Ax
◇AKJxx	◇xx	◇KJxx
♣QJx	♣AKxx	♣xx

'টু-ক্লাব ডাকটি' বিশেষ অর্থে ব্যবহৃত হয় বলে এ-ধরনের ৩½-৪½ ট্রিকের হাতে পাঁচ-তাসের সুটটি চিড়িতন হলে সুটটি ডাকতে হলে একটু মুশকিলে পড়তে হয়। সেইজন্যে দুটো চিড়িতন ডাকার মতো হাত চাইতে সামান্য দুর্বল হাতে এঁরা তিনটে চিড়িতন ডাকেন। তিনটে চিড়িতনের ডাককে তাই অন্য সুটের দুই-এর ডাকের মর্যাদা দেয়া হয়।

সাড়া

চিড়িতন ছাড়া অন্য তিনটি স্যুটে দুই-এর ডাকে এবং চিড়িতনে তিন-এর ডাকে ৫ ফোঁটার কম থাকলে পাস দেয়া চলে। মাত্র ৫ ফোঁটায় নো-ট্রাম্প ডাকাই নিয়ম। অবশ্য তখন অনুকূল বিন্যাসের তাস থাকলে ডাকার উপযোগী স্যুটটি দেখানো চলে। ৫ ফোঁটার বেশি থাকলে ডাকার মতো স্যুট ডাকতে হয়।

পার্টনারের সাড়া যে-ধরনেরই হোক না কেন, দ্বিতীয় চক্করে সূচনাকারী পাস দিতে পারেন না। তাঁর ফিরতি-ডাক শুনে পার্টনার তাসের নির্দেশমতো ডাকেন বা পাস দেন। সূচনাকারী আশাব্যঞ্জক ফিরতি-ডাক না দিলে দুর্বল হাতে পার্টনার তখন পাসও দিতে পারেন।

॥ গ ॥ টু-ক্লাব ডাক

সাধারণত খুব জোরালো হাতে এই পদ্ধতিতে দুটো চিড়িতন ডাকা হলেও মডার্ন টু-ক্লাব পদ্ধতির মতো এতে অতটা কড়াকড়ি নেই। কারণ কমপক্ষে ২১ ফোঁটাসহ পাঁচ-তাসের স্যুট ইত্যাদি থাকবার বাধ্যবাধকতা নেই এতে। অনুকূল বিন্যাসের সম্ভাবনাপূর্ণ হাতে ৪½ ট্রিকেও এই পদ্ধতিতে দুটো চিড়িতন ডাকা যায়। ৫ ট্রিক বা তার বেশি থাকলে ডাকতেই হবে।

১।	২।	৩।
♠AKx	♠AKQxx	♠AQJ
♡AQJxx	♡AKx	♡AKQ
◇KQxx	◇AKJxx	◇AQ10x
♣x	♣—	♣Qxx

প্রথম বাঁটে উনিশটি প্রকৃত ফোঁটা ও দ্বিতীয় ও তৃতীয় বাঁটে চব্বিশটি প্রকৃত ফোঁটা আছে। তিনটে হাতই দুটো চিড়িতন ডাকার পক্ষে উপযোগী। লক্ষ্য করুন, কালবার্টসন পদ্ধতিতে তৃতীয় হাতে দুটো নো-ট্রাম্পই ডাকা হতো।

সাড়া

সাড়া দু-ভাবের, যথা নঞ-অর্থক (নেগেটিভ) ও সদর্থক (পজিটিভ)। সদর্থক সাড়া দিতে কমপক্ষে ২ ট্রিক দরকার এবং ট্রিকগুলো শুধু টেক্কা, শুধু সাহেব বা সাহেব-বিবি দ্বারা শক্তভাবে গঠিত হতে হয়। এ-ভাবের দু-ট্রিক না থাকলে দুটো রুইতন ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিতে হয়।

নঞ-অর্থক সাড়া দিয়ে ডাক জীইয়ে রেখে পরের চক্করে হাতের শক্তি অনুযায়ী উত্তর দিয়ে হাতের প্রকৃত অবস্থা জানানো হয়। অবশ্য নঞ-অর্থক

সাড়ার পর সূচনাকারী যদি ধাপ-ডিঙানো ফিরতি-ডাক না দেন, তবে দুর্বল হাতে পার্টনারের পাসও দেয়া চলে।

তবে সামান্য আশাপ্রদ তাস থাকলে বা তাসের বিন্যাস একটু অনুকূল হলে পার্টনারকে আবার ডাকতে হয়।

পার্টনার সদর্থক সাড়া দিলে সাধারণত স্লামের চুক্তি করা হয়। এটিই পদ্ধতিটির প্রধান বৈশিষ্ট্য।

॥ ঘ ॥ তিন ও চার-এর ডাক

তিন-এর ছিনানো-ডাক (প্রি-এমটিভ বিড) দিতে হলে অভেদ্য অবস্থায় অন্তত সাত-তাসের একটা দুর্ভেদ্য বা প্রায়-দুর্ভেদ্য স্যুট থাকা দরকার। তবে ভেদ্য অবস্থায় একদম গেমের চুক্তি করে ছিনানো ডাক দিতে হলে জোরালো হাতসহ একটা খুব লম্বা স্যুট থাকতেই হবে।

॥ ঙ ॥ স্লাম

এই পদ্ধতিতে স্লাম ডাকতে ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প বা ব্লাকউডের কোন স্থান নেই। কারণ এঁদের ফোর নো-ট্রাম্প ডাকে কোন কৃত্রিমতা নেই। সাধারণত কিউ-বিড দিয়ে এতে স্লামের পথে এগোতে হয়।

॥ চ ॥ রক্ষণাত্মক ডাক

এই পদ্ধতির অনুরাগীরা রক্ষণাত্মক ডাক দেয়ার সময় অন্য পদ্ধতির আশ্রয় নিচ্ছেন। টেক্-আউট ডাবলের পর দুর্বল হাতে এঁরা একটা নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিতেন। কালক্রমে তা-ও উঠে গেছে।

।(৪) অ্যাকল পদ্ধতি।

'অ্যাকল পদ্ধতি' ইংরেজদের খুবই প্রিয়। এতেও জোরালো হাতে কৃত্রিম টু-ক্লাব ডাক দেয়া হয়। এই পদ্ধতিতে চিড়িতন ছাড়া অন্য স্যুটে দুই-এর ডাক ও তাতে সাড়া উভয়ের মধ্যে একটু বিশেষত্ব আছে। যথাসময়ে সে-সব উল্লেখ করছি। এতেও ৪-৩-২-১ হারে ফোঁটা ধরা হয়।

॥ ক ॥ স্যুটে এক-এর ডাক

এই পদ্ধতিতে কি-ধরনের হাতে স্যুটে এক-এর ডাক দেয়া যাবে তার ধরাবাঁধা কোন বিধান নেই। তাই কখনো ১½ ট্রিকের হাতে আবার কখনো বা ৫½ ট্রিকের হাতেও স্যুটে এক-এর ডাক দেয়া হয়। ♠J3, ♡J3, ◇KQJ1054, ♣K62, এই তাসে এর অনুরাগীরা হামেশাই একটা রুইতন ডাকেন, কিন্তু কালবার্টসনপন্থীরা এ-হাতে পাস দেবেনই।

অবশ্য বেগতিক দেখলে যখন তখন 'সাইন অফ' করে সরে পড়বার পথও এতে খোলা থাকে বলে এঁরা বেপরোয়া ডাক দিতে ভয় পান না। তবে কম ট্রিক ও ফোঁটায় ডাক শুরু করলেও পিট পাবার মতো লম্বা ও জোরালো কোন স্যুট না থাকলে এঁরা সাধারণত মুখ খোলেন না। কাজেই কমের ডাকে ডাবল খাবার ভয় থাকে না।

সূচনাকারীর এক-এর ডাকের পর পার্টনার ধাপ ডিঙিয়ে দুটো নো-ট্রাম্প বা কোন স্যুটে তিন ডাকলেও তাতে মাঝারি গোছের (১০-১৩ ফোঁটার) হাত প্রকাশ পায়। সে-ক্ষেত্রে দুর্বল হাত থাকলে সূচনাকারী তাঁর স্যুটটি আবার ডেকে সাইন-অফ করেন। সূচনাকারী নিজের স্যুটটি আবার ডাকলে বুঝতে হবে যে, তিনি আর এক পাও এগোতে রাজী নন। তাই ডাক-সূচনার পর পার্টনার আশাব্যঞ্জক সাড়া দিলেও সূচনাকারী যদি তাঁর স্যুটটি আবার ডাকেন, তবে পার্টনার দ্বিতীয় চক্করে দ্বিধাহীনভাবে পাস দেন। যেমন ১♢—২ নো-ট্রাম্প, ৩♢—পাস। বস্তুত, এ ধরনের ডাক হলে কালবার্টসন পদ্ধতিতে গেম তো বটেই স্লামেরও চুক্তি করা হয়।

সাড়া

স্যুটে এক-এর ডাকে মোটামুটি এইভাবে সাড়া দেয়া হয়:

১। ৫ ফোঁটার কমে ·····পাস।

২। ৫-৯ ফোঁটায়······১ নো-ট্রাম্প।

৩। ১০-১৩ ফোঁটায়······২ নো-ট্রাম্প। আশাব্যঞ্জক সাড়া হলেও এ-ধরনের ২ নো-ট্রাম্প ডাক গেম-নির্দেশক নয়। একধাপ ডিঙিয়ে পার্টনারের স্যুট সমর্থনও গেম-নির্দেশক নয়। তবে দু-ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থনকে (যেমন ১♢—৪♢) গেম-নির্দেশক হিসেবে ধরা হয়।

৪। ১৪-১৬ ফোঁটায়······৩ নো-ট্রাম্প।

অবশ্য কোন নতুন স্যুট ডেকে সাড়া দেয়াকে কিছুটা গুরুত্ব দেয়া হয় আর ধাপ ডিঙিয়ে কোন নতুন স্যুট ডাকাকে গেম নির্দেশক বলে গণ্য করা হয়। তবুও সূচনাকারী তখন তাঁর স্যুটটি পুনরায় ডাকলে পার্টনার সাধারণত আর এগোন না।

আবার ডাক চলবার সময় স্যুট বদলে বিভিন্ন স্যুট ডাকাকে অন্য পদ্ধতিতে যেমন গেম বা স্লাম-নির্দেশক বলে ধরা হয় অ্যাকলে তা করা হয় না।

সে-অবস্থায় মাঝপথে হঠাৎ পাস দিয়ে অন্তপন্থীদের তাক লাগিয়ে দিতে পারেন অ্যাকলের অনুরাগীরা।

॥ খ ॥ একটা নো-ট্রাম্প ডাক

অভেদ্য অবস্থায় ১৩-১৫ ফোঁটায় আর ভেদ্য অবস্থায় ১৬-১৮ ফোঁটায় এই পদ্ধতিতে একটা নো-ট্রাম্প ডাকা হয়।

সাড়া

একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর দুই-এর ঘরে কোন স্যুট ডেকে সাড়াকে এতে 'সাইন অফ' হিসেবে ধরা হয়। অন্যভাবের সাড়া এইরূপ:

১। অভেদ্য হলে ১০-১১ ফোঁটায়…… ২ নো-ট্রাম্প।

২। ভেদ্য হলে ৭-৮ ফোঁটায়……২ নো-ট্রাম্প।

নো-ট্রাম্পের পর চার-তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে তিনটে চিড়িতন ডেকে সাড়া দেয়া অ্যাকলের একটা বিশেষত্ব। এইভাবে সাড়া দিয়ে সূচনাকারীকে তাঁর চার-তাসের মেজর স্যুট (যদি থাকে) ডাকতে বলা হয়। সূচনাকারী তাঁর মেজর স্যুট দেখালে আর তাতে মিল খেলে পার্টনার মেজর স্যুটটিতে গেমের চুক্তি করেন। স্টেম্যান কনভেনশানের সংগে এই ডাকের কিছুটা মিল আছে।

॥ গ ॥ স্যুটে দুই-এর ডাক

'এক' বলে স্যুটের ডাক শুরু করলে দুর্বল হাতে পার্টনার পাস দিতে পারেন। তাই এক বলে ডাকলে যেখানে গেম হারাবার সম্ভাবনা সেখানে রুইতন, হরতন বা ইস্কাপন 'দুই' বলে শুরু করা হয়।

একা কমপক্ষে আট পিট নেয়ার মতো তাস পেলে এতে স্যুটে দুই-এর ডাক দেয়া হয়। ট্রিকের বা ফোঁটার পরিমাণ তখন বিবেচ্য নয়।

১।	২।	৩।
♠Kxx	♠AKx	♠KQJ10xx
♡A	♡AKQJxx	♡AQJ10x
◇AJ10xxxxxx	◇xx	◇x
♣—	♣xx	♣x

ওপরের হাত তিনখানায় ডাক শুরু করতে অন্য পদ্ধতিতে বেশ সমস্যায় পড়তে হয়। কিন্তু এরকম হাতে অ্যাকলপন্থীরা যথাক্রমে ২◇, ২♡ ও ২♠ ডাকেন। অন্য পদ্ধতিতে এ-ধরনের হাতে ঠিক ডাকটি দেয়ার উপযুক্ত ব্যবস্থা নেই বলে অ্যাকলপন্থীরা দাবি করেন।

সাড়া

দুই-এর ডাকের পর দুর্বল হাতেও পার্টনার পাস দিতে পারেন না। তখন দুর্বল হাতে নো-ট্রাম্প বলে ডাক জীইয়ে রাখতে হয়।

কমপক্ষে ১ ট্রিকের হাতে স্যুটটিতে সমর্থন থাকলে সমর্থন করা চলে আর সমর্থন না থাকলে অন্য স্যুট ডাকতে হয়।

আরও একটু ভালো হাতে না-ডাকা স্যুট তিনটিতে আটক তাস থাকলে তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকা যায়।

মামুলি হাতে দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে ডাক জীইয়ে রাখার পরও গেমের চুক্তি না করে সূচনাকারী তাঁর স্যুটটি যদি পুনরায় ডাকেন, তবে পার্টনার পরেরবার পাস দিতে পারেন। অবশ্য অনুকূল বিন্যাসে তিনি গেমের চুক্তিও করতে পারেন।

॥ ঘ ॥ টু-ক্লাব ডাক

নিজের হাতেই পুরো-গেম হবার মতো তাসে এই পদ্ধতিতে দুটো চিড়িতন ডাকা হয়। তখন কমপক্ষে ৫ ট্রিকের দরকার। দুটো চিড়িতন ডাক মাত্রই গেম-নির্দেশক। নীচের যে-কোন হাতে দুটো চিড়িতন ডাকা হয়।

১।		২।	
	♠AQx		♠KJx
	♡KJxx		♡AJx
	◇KQJ		◇AKQxx
	♣AKx		♣AK

সাড়া

দুটো চিড়িতন ডাক পার্টনার জীইয়ে রাখতে বাধ্য। দুর্বল হাত থাকলে দুটো রুইতন ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিতে হয়। পরেরবার সূচনাকারী দুটো নো-ট্রাম্প ডাকলে ৩ ফোঁটার কমের হাতে পার্টনার পাসও দিতে পারেন।

পার্টনারের একটা টেক্কা ও একটা সাহেব, দু'-জোড়া সাহেব-বিবি, একজোড়া সাহেব-বিবি ও দুটো সাহেব বা চারটে সাহেব থাকলে কেবল সদর্থক সাড়া দেয়া যায়।

দুটো রুইতন ডেকে পার্টনার নঞ-অর্থক সাড়া দিলেও গেমের সম্ভাবনা থাকলে নো-ট্রাম্পে বা সম্ভব হলে মেজর স্যুটে সূচনাকারী গেমের চুক্তি করেন। পার্টনার সদর্থক সাড়া দিলে স্লামের নীচে সাধারণত ডাক থামানো হয় না।

॥ ঙ ॥ তিনটে নো-ট্রাম্প ডাক

ছ-সাত তাসের একটা দুর্ভেদ্য মাইনর স্যুটসহ সব স্যুটে আটক থাকলে অনেক সময় এতে একদম তিনটে নো-ট্রাম্প বলেও ডাক শুরু করা হয়। তখন

জোরালো হাত না থাকলে পার্টনারকে পাস দিতে হয়। সাধারণ হাতে ডাকার উপযোগী কোন মেজর স্যুটও তিনি ডাকতে পারেন না।

॥ চ ॥ স্যুটে-তিন-এর ডাক

কতকটা অন্য পদ্ধতির অনুসরণে এতে স্যুটে তিন-এর ছিনানো-ডাক দেয়া হলেও অ্যাকলের অনুরাগীরা একটু বেশি আশাবাদী বলে সময় সময় আরও দুর্বল হাতে তিন-এর ডাক দেন। অভেদ্য অবস্থায় ♠xx, ♡xxx, ♣x, ♣QJ109xxx—এর মতো হাতেও এঁরা তিনটে চিড়িতন ডাকতে ইতস্তত করেন না। ভেদ্য হলে চিড়িতনের এই স্যুটটির একখানা ছোটো তাসের বদলে সাহেবটি এলেই যথেষ্ট।

॥ ছ ॥ স্লাম

স্লাম ডাকার সময় অ্যাকলপন্থীরা ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প কনভেনশান অনুসরণ করেন, অবশ্য একটু অদল-বদল করে। যেমন, ফোর নো-ট্রাম্পের উত্তরে, দুটো টেক্কায় ৫ নো-ট্রাম্প, ছুট টেক্কায় ৫♣, শুধু চিড়িতনের টেককায় ৬♣, আর অন্য স্যুটের টেক্কায় সেই স্যুটে ৫ ডেকে সাড়া দিতে হয়।

শুরুতেও একদম ফোর নো-ট্রাম্প বলে এই পদ্ধতিতে সন্ধানী-ডাক দেয়া চলে। আবার সূচনাকারীর ডাকের পরই সাড়া হিসেবে ফোর নো-ট্রাম্প ডেকে পার্টনারও সন্ধানী-ডাক দিতে পারেন। সে-অবস্থায় নিজের ডাকা-স্যুটের টেক্কা-সাহেব থাকলে ফাইভ নো-ট্রাম্প ডেকে সূচনাকারীকে ফিরতি-ডাক দিতে হয়।

॥ জ ॥ রক্ষণাত্মক ডাক

এই পদ্ধতিতে সরাসরি রক্ষণাত্মক ডাক না দিয়ে প্রতিরোধকারীরা প্রায়ই সংকেতী ডাবল (টেক-আউট ডাবল) দিয়ে পার্টনারের ডাকার মতো স্যুটটি জানবার চেষ্টা করেন। তখন দুর্বল হাতে দুটো চিড়িতন ডেকে পার্টনারকে সাড়া দিতে হয়। কিন্তু চার-তাসের কোন স্যুট একই লেভেলে ডাকা সম্ভব হলে দুটো চিড়িতন না বলে সেই স্যুটটি দেখানো হয়। যেমন ১♢—ডাবল—পাস—২♣, বা ১♢—ডাবল—পাস—১♡।

বিপক্ষের একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর দুটো নো-ট্রাম্প ডেকেও সময় সময় রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া হয়। এই ভাবের ডাক গেম-নির্দেশক। তখন পার্টনারকে তাঁর সবচেয়ে ভালো স্যুটটি দেখাতে হয়। ডাকার মতো দুটো স্যুট থাকলে নীচু মানেরটিই আগে দেখানো নিয়ম।

।(৫) ভিয়েনা পদ্ধতি।

অন্য পদ্ধতি থেকে টুকটাক ধার করে সৃষ্ট হলেও ভিয়েনা পদ্ধতির নিয়মকানুন ওঁদের নিজস্ব। অনেকে একে 'ভিয়েনা ওয়ান-ক্লাব পদ্ধতি' বলেন, আবার অনেকের কাছে এ 'অষ্ট্রিয়ান পদ্ধতি' বলে পরিচিত।

পদ্ধতিটি বেশ পেঁচালো ও জটপাকানো। তাই পদ্ধতিটিতে অনভিজ্ঞ খেলোয়াড়দের এই পদ্ধতির অনুচরদের বিরুদ্ধে খেলতে বেশ বেকায়দায় পড়তে হয়।. এতে একটা চিড়িতন বা একটা নো-ট্রাম্প বলে হামেশাই ডাক শুরু করা হয়.যদিও হাতে হয়তো চিড়িতন আদৌ নেই বা হাতখানা হয়তো নো-ট্রাম্পের পক্ষে একদম অচল।

এতে তাসের ফোঁটাও গণনা করা হয় নতুন হারে। যেমন টেককা=৭, সাহেব=৫, বিবি=৩, গোলাম=১।

। ক । ওয়ান-ক্লাব ডাক

একটা চিড়িতন এঁদের প্রিয় ডাক। সাধারণ হাতে ১৮ থেকে ২৭ ফোঁটায় (অর্থাৎ অন্য পদ্ধতিতে ১১ থেকে ১৬ ফোঁটায়) এঁরা চিড়িতন শুরু করেন। ♠KJxx, ♡Axx, ◇Kxxx, ♣xx—এরকম হাতে একটা চিড়িতন ডাকা হয়, যদিও অনেক পদ্ধতিতে এরকম হাতে মুখ খোলা নিষেধ। তবে রুইতন, হরতন ও ইস্কাপন—উঁচু মানের এই সুট তিনটির কোনটা পাঁচ-তাসের হলে আর চিড়িতন ডাকা যায় না।

নঞ-অর্থক সাড়া

সাড়া দুই ভাবের—নঞ-অর্থক ও সদর্থক। ১২ ফোঁটার (অন্য পদ্ধতিতে ৭ ফোঁটার) কম থাকলে কমবেশি সুষম বিন্যাসের হাতে পার্টনারকে একটা রুইতন ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিতে হয়।

তবে ১২ ফোঁটার কমের হাতে লম্বা কিন্তু দুর্বল কোন সুট থাকলে (যেমন, ♠65, ♡J87542, ◇A95, ♣Q6) এক ধাপ ডিঙিয়ে লম্বা সুটটি দেখাতে হয়। একে ধাপ-ডিঙানো নঞ-অর্থক সাড়া (নেগেটিভ জাম্প) বলা হয়। লম্বা সুটটি রুইতন হলে দু-ধাপ ডিঙিয়ে ডাকতে হয়। ১♣ ডাকের পর ১♡, ১♠ ও ২◇ ডেকে সাড়া দেয়াকে সদর্থক সাড়া বলা হয় বলে এই অদ্ভুত ধরনের ধাপ-ডিঙানো নঞ-অর্থক সাড়ার সৃষ্টি।

কিন্তু দুর্বল ও লম্বা কোন মাইনর সুটের সংগে তখন যদি চার-তাসের কোন মেজর সুট থাকে তবে নঞ-অর্থক সাড়া না দিয়ে আগে লম্বা সুটটি এক-এর ঘরে

ডাকতে হয়। কারণ সূচনাকারী পরেরবার পার্টনারের চার-তাসের সেই মেজর স্যুটটি ডাকতে পারলে তাতেই খেলার চুক্তি করা যায়। তাই পরেরবার সূচনাকারী সেই মেজর স্যুটটি ডাকলে সংগে-সংগেই পার্টনারকে সেই স্যুটটিতে সমর্থন জানাতে হয়। যেমন :

N		S	নর্থ	সাউথ
♠AK85		♠65	১♣	১◇
♡KQ106		♡J974	১♡	২♡
◇K9		◇QJ10732	৩♡	৪♡
♣J102		♣9		

সদর্থক সাড়া

কখন ও কীভাবে সদর্থক সাড়া দিতে হয় দেখুন :

(১) ১৬—১৭ ফোঁটায়, পাঁচ-তাসের স্যুট না থাকলে ·····২ নো-ট্রাম্প।

(২) ১২—১৭ ফোঁটায়, পাঁচ-তাসের স্যুট থাকলে······স্যুটটি এক-এর ঘরে। স্যুটটি চিড়িতন হলে······২♣।

(৩) ১৮ ফোঁটা বা তার চাইতে বেশি থাকলে যে-কোন ধরনের বিন্যাসে······১ নো-ট্রাম্প।

একটা নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া গেম-নির্দেশক। তখন সূচনাকারীকে নীচে দেখানো ভাবে ফিরতি-ডাক দিতে হয়।

১। চিড়িতন ৫ খানা থাকলে······২♣।

২। ১৮—২২ ফোঁটার হাতে······২ নো-ট্রাম্প।

৩। ২৩—২৭ ফোঁটায়, চার-তাসের সবচেয়ে জোরালো স্যুটে······২।

॥ খ ॥ রুইতন-হরতন-ইস্কাপনে এক-এর ডাক

এক-এর ঘরে এই স্যুটগুলোর কোনটা ডাকতে হলে স্যুটটির তাস কমপক্ষে পাঁচখানা থাকতেই হবে আর সংগে ২১—২৭ ফোঁটা থাকবে। ২৭ ফোঁটার বেশি থাকলে আর এই স্যুটগুলো ডাকা হয় না।

সাড়া

১।১৩—১৪ ফোঁটায় সুষম বিন্যাসে······১ নো-ট্রাম্প।

২। ১৩—১৬ ফোঁটায় অসম বিন্যাসে······ডাকার মতো স্যুট, এক-এর উপরে-এক নিয়মে। যেমন, নর্থ ১◇ (বা ১♡)—সাউথ ১♡ (বা ১♠)।

৩। ১৭ ফোঁটায় সুষম বিন্যাসে······২ নো-ট্রাম্প।

৪। ভালো হাত থাকলে এক ধাপ ডিঙিয়ে সূচনাকারীর স্যুট সমর্থন

করা যায়। এই ভাবের সাড়া গেম-নির্দেশক তো বটেই, স্লাম-সম্ভাবনা-সূচকও। জোরালো হাতে নিজের ডাকার উপযোগী কোন স্যুটও ধাপ ডিঙিয়ে ডেকে সাড়া দেয়া হয়। তবে তখন স্যুটটির টেক্কা ও সাহেব থাকতে হবে। এইভাবে ধাপ ডিঙিয়ে অন্য স্যুট ডেকে সাড়ায় সূচনাকারীর স্যুটে সমর্থনও প্রকাশ পায়।

♠QJ96, ♡AK965, ◇QJ64, ♣—, সূচনাকারীর একটা ইস্কাপনের উত্তরে এরকম হাতে তাই তিনটে হরতন ডেকে সাড়া দিতে হয়।

পার্টনারের সাড়া যে ধরনেরই হোক না কেন সূচনাকারীর স্যুটটি ছ-তাসের হলে তাঁকে স্যুটটি আবার ডাকতে হয়।

॥ গ ॥ একটা নো-ট্রাম্প ডাক

ভিয়েনা পদ্ধতিতে নো-ট্রাম্প ডাকতে তাসের বিন্যাসের ওপর আদৌ গুরুত্ব আরোপ করা হয় না। যে-কোন ধরনের বিন্যাসে ২৮ বা বেশি ফোঁটার হাতে নো-ট্রাম্প ডাক শুরু করা যায়।

নো-ট্রাম্প ডাকের বেলায় কোন স্যুটে একক-টেক্কা, একক-সাহেব বা একক-বিবি থাকলে হাতের মোট ফোঁটা থেকে ২ ফোঁটা বাদ দিতে হয়। আবার কোন স্যুটে দুনো টেক্কা-সাহেব, দুনো সাহেব-বিবি বা দুনো বিবি-গোলাম থাকলেও ২ ফোঁটা বাদ দেয়া হয়।

নঞ-অর্থক সাড়া

১। ১২ ফোঁটার কম থাকলে, মোটামুটি সুষম বিন্যাসে……২♣।

২। দুর্বল কিন্তু কোন লম্বা স্যুট থাকলে ১২ ফোঁটার কমের হাতে ধাপ-ডিঙানো নঞ-অর্থক সাড়া। যেমন, লম্বা স্যুটটি রুইতন হলে…… ৩◇। তবে স্যুটটি চিড়িতন হলে প্রথমবারে ২♣ এবং দ্বিতীয় চক্করে ৩♣ বলতে হয়।

কিন্তু দুর্বল লম্বা স্যুটটির সংগে চার-তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে ধাপ-ডিঙানো নঞ-অর্থক সাড়া না দিয়ে প্রথমবারে দুটো চিড়িতন ডেকে দ্বিতীয় চক্করে দুর্বল লম্বা স্যুটটি এক ধাপ ডিঙিয়ে ডাকতে হয়। যেমন :

S	N
♠AQ95	♠10864
♡K	♡J108754
◇AJ87	◇52
♣AQ64	♣3

সাউথ	নর্থ
১ নো-ট্রা	২♣
২◇	৩♡
৪♠	পাস

নর্থের লম্বা হরতন স্যুটটির সংগে মেজর স্যুট ইস্কাপনও চারখানা থাকায় প্রথমবারে দুটো চিড়িতন ডাকা হয়েছে। ফিরতি-ডাকে সাউথের দুটো রুইতন হলো সন্ধানী-ডাক, অর্থাৎ লম্বা স্যুটটি কী জানতে চেয়েছেন তিনি। নর্থের লম্বা স্যুটটি হরতন (সেটিও মেজর) হওয়ায়, তাঁর তিনটে হরতন ডাকার পর, সংগের চার-তাসের মেজর স্যুটটি যে ইস্কাপন তা বুঝতে পেরে সাউথ সরাসরি চারটে ইস্কাপনে খেলার চুক্তি করেছেন।

তবে দুটো চিড়িতন ডেকে সাড়া দিলেই যে একটা চার-তাসের মেজর স্যুট থাকতেই হবে তা ঠিক নয়। তা না থাকলে সূচনাকারীর ফিরতি-ডাকের পর পার্টনারকে দুটো নো-ট্রাম্প বলতে হয়।

পার্টনারের দুটো মেজর স্যুটই লম্বা কিন্তু দুর্বল হলে ফিরতি-ডাকের পর তিনি বলবেন দুটো ইস্কাপন। কিন্তু ফিরতি-ডাকে সূচনাকারী দুটো রুইতন না ডেকে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকলে তিনি বলবেন তিনটে হরতন। (সূচনাকারীর চার-তাসের কোন মেজর স্যুট না থাকলে দুটো রুইতন না ডেকে তাঁকে দুটো নো-ট্রাম্পই ডাকাতে হয় বলে।) এর পর সূচনাকারী মেজর স্যুটের একটা বেছে নেন। কিন্তু মেজর স্যুটের কোনটায় গেমের চুক্তি না করে তিনি যদি তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকেন, তবে পার্টনারকে পাস দিতে হয়।

সদর্থক সাড়া

১২ ফোঁটা বা তার বেশি থাকলে নীচে দেখানো মতে সদর্থক সাড়া দিতে হয়। AQxxx—ধরনের ১০ ফোঁটায়ও সদর্থক সাড়া দেয়া যায়।

১। চিড়িতন ছাড়া পাঁচ বা বেশি তাসের কোন স্যুট থাকলে······স্যুটটিতে ২। এই ভাবের দুটো স্যুট থাকলে ওপরের মানেরটি।

২। চিড়িতন ছাড়া পাঁচ-তাসের অন্য কোন স্যুট না থাকলে······ ২ নো-ট্রাম্প।

৩। লম্বা দুর্ভেদ্য চিড়িতন স্যুট থাকলে বা প্রায় দুর্ভেদ্য (যেমন, একখানা বড়ো অনার্সবর্জিত) চিড়িতন স্যুটের সংগে অন্য স্যুটের এক ট্রিক থাকলে······৩♣।

সূচনাকারীর একটা নো-ট্রাম্পের উত্তরে দুটো নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া হলে পার্টনারের চার-তাসের কোন মেজর স্যুট আছে কিনা তা জানবার জন্যে সূচনাকারী তিনটে চিড়িতন ডাকেন। তখন দুটো মেজর স্যুটই চার-

তাসের হলে পার্টনারকে তিনটে রুইতন ডাকতে হয়। এর পর সূচনাকারী তাঁর নিজের চার-তাসের মেজর স্যুটটি তিন-এর ঘরে দেখান। তখন পার্টনার সেই মেজর স্যুটে গেমের চুক্তি করেন। তবে পার্টনারের মাত্র একটা মেজর স্যুট চার-তাসের হলে তিন-এর ঘরে তাঁকে স্যুটটি দেখাতে হয়। তখন সূচনাকারী সুবিধা অনুযায়ী চুক্তি করেন। অবশ্য স্লামের সম্ভাবনা আশাপ্রদ হলে ভিয়েনাপন্থীরা তাঁদের প্রথা অনুযায়ী সন্ধানী-ডাক ও সাড়া দিয়ে স্লামের পথে এগোন। নীচের হাত দুখানা ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন :

S	N	সাউথ	নর্থ
♠AJ10	♠Q965	১ নো-ট্রা	২ নো-ট্রা
♡KQ109	♡AJ52	৩♣	৩◇ *
◇KQ106	◇J874	৩♡	৪◇
♣A4	♣3	৪ নো-ট্রা	৬♡

॥ ঘ ॥ স্যুটে দুই-এর ডাক

স্যুটে দুই-এর যে-কোন ডাককে সন্ধানী-ডাক হিসেবে ধরা হয়। কোন স্যুট সম্বন্ধে খোঁজ-খবর নেয়ার দরকার হলে সেই স্যুটটি দুই-এব ঘরে ডাকা হয়। এইভাবে ডেকে স্যুটটির টেক্কা ও সাহেব দুটোই বা টেক্কা ও সাহেবের কোনটি আছে কিনা জানতে চাওয়া হয়।

নঞ-অর্থক সাড়া

১। ডাকা-স্যুটটির টেক্কা-সাহেবের কোনটি না থাকলে আর হাতখানা ১২ ফোঁটার কমের হলে······ডাকা-স্যুটটির ওপরের মানেরটি, ডাকের কোঠা না বাড়িয়ে। যেমন, সাউথ ২◇— নর্থ ২♡।

২। ডাকা-স্যুটটির টেক্কা-সাহেব না থাকলে কিন্তু ১২ ফোঁটা বা তার বেশি থাকলে অথচ পাঁচ-তাসের কোন স্যুট না থাকলে·····২ নো-ট্রাম্প।

৩। দুই নম্বরের মতো হাত কিন্তু পাঁচ-তাসের স্যুট থাকলে······পাঁচ-তাসের স্যুটটি সাধারণভাবে। কিন্তু স্যুটটি সূচনাকারীর স্যুটের

---

*নর্থের চারটে রুইতন হলো সন্ধানী-ডাক ও সাউথের চারটে নো-ট্রাম্প ওদের প্রথা অনুযায়ী সাড়া।

ঠিক ওপরের মানের হলে এক ধাপ ডিঙিয়ে। যেমন, সাউথ ২♢—নর্থ ২♠, কিন্তু সাউথ ২♢—নর্থ ৩♡ (২♡ নয়)।

সমর্থক ডাক

১। পার্টনারের ডাকা-স্যুটের টেক্কা ও সাহেবের একটা থাকলে…… পার্টনারের স্যুটটি সাধারণভাবে। যেমন, সাউথ ২♢—নর্থ ৩♢।

২। পার্টনারের ডাকা-স্যুটটির টেক্কা ও সাহেব দুটোই থাকলে ……পার্টনারের স্যুটটি এক ধাপ ডিঙিয়ে।

নীচের হাত দু'খানা ও ডাকের ভঙ্গি লক্ষ্য করুন :

S	N	সাউথ	নর্থ
♠KQJ7	♠A84	২♠	৩♠
♡AKQJ985	♡7	৪♣*	৪ নো-ট্রা
♢—	♢J9832	৭♡	পাস
♣A4	♣K987		

॥ ঙ ॥ স্যুটে তিন-এর ডাক

ভিয়েনা পদ্ধতিতে স্যুটে তিন-এর ডাক ও সাড়া মডার্ন টু-ক্লাব পদ্ধতিতে তিন-এর ডাক ও সাড়ার মতো।

॥ চ ॥ স্লাম

স্লাম ডাকতে ভিয়েনাপন্থীরা কালবার্টসনের ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প কনভেনশান অনুসরণ করেন।

॥ ছ ॥ রক্ষণাত্মক ডাক

ভিয়েনা পদ্ধতিতে রক্ষণাত্মক ডাকের কোন ধরাবাঁধা নিয়ম নেই বা কোন রকম বাধ্যবাধকতাও নেই। তবে সংকেতী-ডাবল (টেক-আউট ডাবল) দিতে হলে কতকগুলো নির্দেশ মানতে হয়। যেমন :

১। হাতে কমপক্ষে ২০ ফোঁটা আর বিপক্ষের ডাকা-স্যুটের তাস মাত্র একখানা থাকতে হবে। বা,

২। হাতে কমপক্ষে ২৪ ফোঁটা আর বিপক্ষের ডাকা-স্যুটের তাস দু'খানা থাকবে।

---

* সাউথের ৪♣ ওঁদের প্রথা অনুযায়ী সন্ধানী-ডাক। আর নর্থের ৪ নো-ট্রাম্প প্রথা অনুসারে চিড়িতনে দ্বিতীয় চক্করে দখল বোঝাচ্ছে।

বিপক্ষের ডাকা-স্যুটের তাস দু'খানার বেশি হলে আর সংকেতী-ডাবল দেয়া যায় না।

২৫ ফোঁটা বা তার চাইতে বেশি থাকলে একটা নো-ট্রাম্প বলে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া হয়। তবে তখন বিপক্ষের স্যুটে যে আটক থাকতেই হবে তা ঠিক নয়।

সাড়া

রক্ষণাত্মক ডাকে সাড়াও দেয়া হয় কতকটা আলতোভাবে। সাধারণত ১২ ফোঁটার কম থাকলে নঞ-অর্থক ও ১২ ফোঁটা বা তার চেয়ে বেশি থাকলে সদর্থক সাড়া দেয়া হয়।

। হার্বার্ট কন্‌ভেনশান ।

নঞ-অর্থক সাড়া দেয়ার সময় ভিয়েনাপন্থীরা হার্বার্ট কন্‌ভেনশানের (The Herbert Convention) আশ্রয় নেন। প্রথাটি অষ্ট্রিয়ার ওয়ার্লড চ্যামপিয়নশিপ টিমের সদস্য ওয়াল্টার হার্বাটের সৃষ্ট বলে এই নামকরণ হয়েছে।

স্যুটে দুই-এর ডাকে সাড়া দেয়ার সময় দুর্বল হাত থাকলে ডাকা-স্যুটটির ঠিক ওপরের মানের স্যুটটি ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দেয়াই হার্বার্ট কনভেনশানের মোদ্দা কথা।

পার্টনারের সংকেতী-ডাবলের পরও দুর্বল হাতে এই ভাবের সাড়া দেয়ার প্রবণতা ভিয়েনাপন্থীদের মধ্যে দেখা যাচ্ছে। তখন এঁরা বিপক্ষের ডাকা স্যুটটির ওপরের মানের স্যুটটি একই ঘরে ডাকেন, অবশ্য হাতে ১২ ফোঁটার কম থাকলে। যেমন, সাউথ ১♡—ওয়েষ্ট ডাবল—নর্থ পাস—ইষ্ট ১♠। তবে বিপক্ষের ১♠ ডাকে সংকেতী-ডাবল হলে দুর্বল হাতে পার্টনারকে বলতে হবে ২♣, ১ নো-ট্রাম্প নয়।

স্যুটে দুই-এর ডাকে সাড়া দেয়ার সময় দুর্বল হাতে হার্বার্ট কনভেনশানকে অনুসরণ করার ঝোঁক বর্তমানে অনেক পদ্ধতিতে দেখা যাচ্ছে। কম লেভেলে সূচনাকারীকে হাতের কাহিল অবস্থার কথা জানানো যায় বলেই কন্‌ভেনশানটি এত জনপ্রিয় হয়ে উঠেছে।

।(৬) নিয়াপলিটান ক্লাব পদ্ধতি।

সম্প্রতি ইটালির নিয়াপলিটান ক্লাব পদ্ধতির চমৎকারিত্ব ও কার্যকারিতা ক্রীড়ারসিকদের দৃষ্টি আকর্ষণ করেছে। এই পদ্ধতিতে ডেকে ইটালিয়ানরা বছরের পর বছর ওয়ার্লড চামপিয়নশিপ খেলায় বিজয়ীর সম্মান বজায় রাখতে সমর্থ হচ্ছেন। কৃত্রিম ওয়ান-ক্লাব ডাক ও তাতে সাড়া পদ্ধতিটির প্রধান বৈশিষ্ট্য ও মাধুর্য। এই পদ্ধতির ডাকের ভঙ্গিতে মুগ্ধ হয়ে ইংল্যাণ্ডের ব্রিজ বিশেষজ্ঞ টেরেন্স রীজ বলেছেন, অন্য দেশের খেলোয়াডদের চাইতে ইটালিয়ানরা অনেক ভালো ডাকিয়ে।

॥ ক ॥ ওয়ান-ক্লাব ডাক

হাতে ১৭ ফোঁটা (প্রকৃত) বা তার চাইতে বেশি থাকলে এই পদ্ধতির অনুরাগীরা একটা চিড়িতন ডাকেন। যে-কোন বিন্যাসের হাতে এই ডাক দেয়া হয়। ১৭ ফোঁটার কম থাকলে চিড়িতন না ডেকে অন্য স্যুট বা একটা নো-ট্রাম্প ডাকতে হয়। অবশ্য অনুকূল বিন্যাসের সম্ভাবনাপূর্ণ হাতে ১৭ ফোঁটার কমেও এতে একটা চিড়িতন ডাকা যায়। এই পদ্ধতিতেও ৪-৩-২-১ হারে ফোঁটা ধরা হয়। নীচের যে-কোন হাতে এঁরা একটা চিড়িতন ডাকেন। লক্ষ্য করুন, দ্বিতীয় হাতে প্রকৃত ফোঁটা মাত্র ১৪টি।

১।	২।
♠Axx	♠AKxxx
♡AKxxx	♡AKxxxx
◇AQxx	◇xx
♣x	♣—

সাড়া

সম্ভাবনাপূর্ণ হাতে এঁরা একটা চিড়িতন ডাকেন বলে পার্টনার ডাক বাঁচিয়ে রাখতে বাধ্য। তখন প্রথম সাড়াও দেয়া হয় কৃত্রিমভাবে। প্রথমবারে কেবল টেক্কা-সাহেবের সংখ্যা অনুসারে হাতে দখলের (কণ্ট্রোলের) মোট পরিমাণ জানানো হয়। একটা টেককায় দুটো দখল ও একটা সাহেবে একটা দখল ধরে নীচে দেখানো ভাবে ডেকে সাড়া দিতে হয় :

১ রুইতন…… শূন্য দখল
১ হরতন…… একটা দখল
১ ইস্কাপন…… দুটো দখল
২ চিড়িতন…… তিনটে দখল
১ নো-ট্রাম্প…… চারটে দখল
২ রুইতন…… পাঁচটা দখল
২ নো-ট্রাম্প……ছ-টা বা বেশি দখল

আবার কোন দখল না থাকলে অথচ লম্বা কোন স্যুট থাকলে নীচে দেখানো ভাবে সাড়া দিতে হয় :

৬-তাসের স্যুট থাকলে……২♡ বা ২♠
৭-তাসের স্যুট থাকলে……৩♡ বা ৩♠
৮-তাসের স্যুট থাকলে……৪♡ বা ৪♠

পার্টনারের প্রথম সাড়ার প্রকৃতি থেকে তাঁর হাতের অবস্থা মোটামুটি বুঝা যায়। অবশ্য তাঁর হাতে বিবি বা গোলামের সংখ্যা তখন ধরা যায় না। সে যাই হোক, তাঁর হাতের অবস্থা মোটামুটি আঁচ করে সূচনাকারী অবস্থা অনুযায়ী ফিরতি-ডাক দেন ও পরে তাঁরা সুবিধামতো চুক্তি করেন।

প্রথম চক্করেই পার্টনারের হাতের দখলের পরিমাণ (টেক্কা-সাহেবের সংখ্যা) জানা যায় বলে সম্ভাবনাপূর্ণ হাতে স্লামের পথে পা বাড়াতে সূচনাকারীকে আর ইতস্তত করতে হয় না।*

॥ খ ॥ রুইতন-হরতন-ইস্কাপনে এক-এর ডাক

১২ থেকে ১৬ ফোঁটার হাতে এই স্যুটগুলো এক-এর ঘরে ডাকা হয়। অবশ্য স্যুটটি কমপক্ষে চার-তাসের ডাকার উপযোগী হওয়া চাই। অনুকূল বিন্যাসে ৯ বা ১০ ফোঁটার হাতেও এই স্যুটগুলো ডাকা চলে। যেমন, ♠AQ10954, ♡K10963, ◇2, ♣7.

সাড়া

এই তিনটি স্যুটে এক-এর ডাক অথবা একটা নো-ট্রাম্প ডাক বা চিড়িতনে দুই-এর ডাকে কতকটা কালবার্টসন পদ্ধতির ধরনে সাড়া দেয়ার রেওয়াজ থাকলেও এই পদ্ধতির একটা নিজস্ব বিশেষত্ব আছে। এই তিনটি স্যুটে এক-এর ডাকের পর দুর্বল হাত (০—৫ ফোঁটা) থাকলে পার্টনার পাস দিতে পারেন। নো-ট্রাম্পে খেলার মতো হাত থাকলে ৬—১০ ফোঁটায় একটা নো-ট্রাম্প বলতে হয়, আর তা না থাকলে কোন স্যুট

* এই পদ্ধতিতে বিভিন্ন ধরনের ডাক ও সাড়া সম্বন্ধে বিস্তৃত ভাবে জানতে চাইলে প্রিয় পাঠককে গোরেনের (Charles H. Goren) 'The Italian Bridge System' দেখতে উপদেশ দিচ্ছি।

দেখাতে হয়। ১১—১২ ফোঁটায় দুটো নো-ট্রাম্প ডাকতে হয়। এ ধরনের সাড়া আশাব্যঞ্জক হলেও গেম-নির্দেশক নয়। তখন পার্টনারের ডাকা-সুটটির ঠিক ওপরের মানেরটি ডাকাকে নঞ-অর্থক সাড়া বলে ধরা হয়।

॥ গ ॥ একটা নো-ট্রাম্প ডাক

চিড়িতন ৪, ৫ বা ৬খানা থাকলে ১৩ থেকে ১৫ ফোঁটার হাতে এই পদ্ধতিতে একটা নো-ট্রাম্প ডাকা হয়। এটাও এই পদ্ধতির আর একটা বৈশিষ্ট্য।

সাড়া

একটা নো-ট্রাম্প ডাকের পর নো-ট্রাম্পে খেলার মতো হাত থাকলে ৬।৭ ফোঁটা পর্যন্ত পাস দেওয়া যায়। নো-ট্রাম্পে খেলার মতো হাত না থাকলে, ৪ বা তার চাইতে সামান্য বেশি ফোঁটায় দুটো চিড়িতন আর ৮ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটায় ডাকার মতো সুটটি দেখাতে হয়।

॥ ঘ ॥ দুটো চিড়িতন ডাক

হাতে ১৫ ফোঁটার বেশি থাকলে ও কেবল চিড়িতনই ডাকার মতো সুট হলে এই পদ্ধতিতে নো-ট্রাম্প না ডেকে দুটো চিড়িতন ডাকা হয়। চিড়িতন ৭খানা থাকলে ১৩ ফোঁটায়ও দুটো চিড়িতন ডাকা যায়। আবার দু-রঙা হাতে চিড়িতন সুটটি পাঁচ-তাসের হলে ১৩—১৬ ফোঁটায় দুটো চিড়িতন ডাকা হয়। অবশ্য দুটো চিড়িতন ডাকলে আর তখন পার্টনার ডাক জিইয়ে রাখতে না পারলে যে-হাতে পুরো গেম হারাবার সম্ভাবনা থাকে সেখানে দুটো চিড়িতন না ডেকে একটা চিড়িতন ডাকাই নিয়ম। কারণ একটা চিড়িতন ডাক গেম-নির্দেশক।

সাড়া

দুটো চিড়িতন ডাকের পর ৫ ফোঁটা পর্যন্ত পাস, ৯ ফোঁটা পর্যন্ত তিনটে চিড়িতন, ১০—১২ ফোঁটায় দুটো নো-ট্রাম্প ও ১৩—১৪ ফোঁটায় তিনটে নো-ট্রাম্প বলতে হয়। তখন অন্য তিনটি সুট দুই-এর ঘরে ডাকাকে আশাব্যঞ্জক সাড়া বলে ধরা হয়। সেক্ষেত্রে সূচনাকারীকে তাঁর দ্বিতীয় সুট (থাকলে) দেখাতে হয়, আর তা সম্ভব না হলে তিনটে চিড়িতন বলতে হয়।

ফিরতি ডাক

একটা চিড়িতন ছাড়া অন্য যে-কোন ডাকের পর পার্টনারের সাড়া যে ধরনেরই হোক না কেন, পরেরবার সূচনাকারী তার দ্বিতীয় সুট (থাকলে) দেখান এবং পরে ওঁরা সুবিধামতো চুক্তি করেন।

॥ ঙ ॥ রক্ষণাত্মক ডাক

মামুলী হাতে, অর্থাৎ ১৩ ফোঁটা পর্যন্ত থাকলে কোন স্থুট ডেকে এই পদ্ধতিতে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া হয়। এর থেকে জোরালো হাতে সংকেতী-ডাবল দিয়ে বা নো-ট্রাম্প ডেকে এঁরা পার্টনারকে তাঁর সবচেয়ে ভালো স্থুটটি দেখাতে ইঙ্গিত দেন। আবার খুব জোরালো হাতে (কমপক্ষে ২০ ফোঁটায়) বিপক্ষের স্থুট নিজে ডেকে কিউ-বিড দিয়েও পার্টনারকে তাঁর ভালো স্থুট দেখাতে বলা হয়।

॥ চ ॥ স্লাম

স্লাম ডাকার সময় এঁরা কিউ-বিড মেথড ও ব্লাকউড কনভেনশান অনুসরণ করেন। তবে ধাপ ডিঙিয়ে চারটে নো-ট্রাম্প না ডাকলে বা পার্টনারের তিনটে নো-ট্রাম্প ডাকের পরই চারটে নো-ট্রাম্প না ডাকলে, তাকে ব্লাকউড বলা হয় না। কারণ হাতের শক্তি প্রকাশের জন্যে অন্যভাবের চারটে নো ট্রাম্প ডাকারও বিধান আছে এই পদ্ধতিতে। কেউ অন্য ভাবের চাবটে নো ট্রাম্প ডাকলে বুঝতে হবে তিনি কেবল তাঁর নিজের ডাকা-স্থুটে এবং না-ডাকা স্থুটগুলোতে পার্টনারের দখল সম্বন্ধে জানতে চাইছেন। সে-ভাবের ডাক দিতে হলে তাঁর অবশ্য দুটো টেক্কা থাকতেই হবে।

উদাহরণ

১৯৫৮ সালে বিশ্ব ব্রিজ-প্রতিযোগিতায় এই পদ্ধতিতে ডেকে ইটালিয়ানরা কিভাবে মার্কিনীদের নাস্তানাবুদ করেছিলেন তার তিনটে উদাহরণ দেখানো হলো :

প্রথম বাঁট। নর্থ-সাউথ ভেদ্য। ওয়েষ্ট (ইটালি) বাঁটিয়ে।

North: ♠9532 ♡7652 ◇5 ♣Q952

West: ♠AJ8 ♡A108 ◇AQ109 ♣K106

East: ♠Q1074 ♡KJ9 ◇J8 ♣A843

South: ♠K6 ♡Q42 ◇K76432 ♣J7

ওয়েষ্ট (ইটালি)	নর্থ (আমে)	ইষ্ট (ইটালি)	সাউথ (আমে)
১♣	পাস	২♣	৩◇ (?)
ডাবল	পাস	সকলে পাস	

'একটা চিড়িতন' বলে কৃত্রিম ডাক দিয়ে কমপক্ষে ১৭ ফোঁটার হাত জানিয়েছেন ওয়েষ্ট। দুটো চিড়িতন ডেকে সাড়া দিয়ে ইষ্ট তিনটে দখলের অস্তিত্ব প্রকাশ করেছেন। তিনটে দখলে কমপক্ষে ৭ ফোঁটা থাকেই। ইষ্টের অবশ্য ১০ ফোঁটা আছে। বিপক্ষের এত বড়ো জোরালো তাসের বিরুদ্ধে সাউথ (আমেরিকা) কোন্ সাহসে তিনটে রুইতন ডাকলেন তা বুঝা কঠিন। বোধহয় বিপক্ষের মুখ বন্ধ করার আশায় তিনি ধাপ ডিঙিয়ে দাবানো ডাক দিয়েছিলেন। নিজেরা যে ভেদ্য তা বোধহয় তাঁর খেয়াল ছিল না। ইটালিয়ানদের ১♣ ডাকের গুহ্যার্থও বোধহয় মার্কিনী জুটির জানা ছিল না।

দ্বিতীয় বাঁট। দু-পক্ষই অভেদ্য। নর্থ বাঁটিয়ে।

West		East
	♠J108 ♡KQ84 ◇10 ♣KQJ98	
♠964 ♡963 ◇AKQ ♣10642	N W E S	♠K532 ♡752 ◇87543 ♣A
	♠AQ7 ♡AJ10 ◇J962 ♣753	

প্রথম ঘর।	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
	(আমেরিকা)	(ইটালি)	(আমেরিকা)	(ইটালি)
	পাস	পাস	১◇	পাস
	২♣ (?)	পাস	পাস	পাস

দ্বিতীয় ঘর।	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
	(ইটালি)	(আমেরিকা)	(ইটালি)	(আমেরিকা)
	১♡*	পাস	১ নো-ট্রাম্প	পাস
	২♣	পাস	২ " **	পাস
	৩ নো-ট্রা	পাস	পাস	পাস

* ১৭ ফোঁটা নেই বলে। ** আশাব্যঞ্জক ডাক।

প্রথম ঘরে প্রথমবারে আমেরিকার নর্থের পাস সমর্থনযোগ্য হলেও দ্বিতীয়বারে নিরাসক্তভাবে ২♣ না বলে ধাপ ডিঙিয়ে গেম-নির্দেশক ডাক দেয়াই উচিত ছিল তাঁর। তাহলে সাউথ গেমের চুক্তি করতে পারতেন। দ্বিতীয় ঘরে একই তাসে কিভাবে ইটালি গেমের চুক্তি করেছে লক্ষ্য করুন।

তৃতীয় বাঁট। ইষ্ট-ওয়েষ্ট ভেদ্য। ওয়েষ্ট বাঁটিয়ে।

প্রথম ঘর।	ওয়েষ্ট (আমেরিকা)	নর্থ (ইটালি)	ইষ্ট (আমেরিকা)	সাউথ (ইটালি)
	পাস	১♡	পাস(?)	১♠*
	পাস	২♡**	পাস	পাস
	ডাবল	সকলে পাস।		

দ্বিতীয় ঘর।	ওয়েষ্ট (ইটালি)	নর্থ (আমেরিকা)	ইষ্ট (ইটালি)	সাউথ (আমেরিকা)
	১♠	পাস	২♡	পাস
	৩♣	পাস	৩♠	পাস
	৩ নো-ট্রা	সকলে পাস		

লক্ষ্য করুন, প্রথম ঘরে ডাক শুরু না করে বিপক্ষের চুক্তিতে ডাবল দিয়ে ১০০ পয়েণ্টে সন্তুষ্ট থাকতে হয়েছে আমেরিকাকে। এদিকে একই তাসে দ্বিতীয় ঘরে চারটে নো-ট্রাম্পের খেলা করে ৬৩০ পয়েণ্ট পান ইটালিয়ানরা। প্রথমে ঘরে নর্থের একটা হরতন ডাকের পর ৩ ট্রিকসহ ১৪ ফোঁটার হাতে মার্কিনী ইষ্টের বোবা সাজার অর্থ বুঝা দায়।

* নঞ-অর্থক সাড়া। ** সাইন-অফ।

বাঁট তিনটিতে দু-পক্ষের ডাক বিশ্লেষণ করলে দেখা যাবে, যে-তাসে আমেরিকা ডাকতে সাহস পায়নি সেই তাসে ডাক শুরু করতে এতটুকুও ইতস্তত করেনি ইটালি। ডাকের পদ্ধতির নূতনত্ব ছাড়াও ইটালিয়ান খেলোয়াড়দের এই ধরনের আক্রমণাত্মক মনোভাবও তাঁদের জয়ের অন্যতম কারণ।

অবশ্য এই আক্রমণাত্মক মনোভাবের জন্যে মাঝে মাঝে যে তাঁদের খেসারত দিতে হয় না তা-ও ঠিক নয়। এই প্রসংগে ১৪৭ পৃষ্ঠায় ইটালির বিশ্ববিজয়ী ব্লু-টিমের দ্বিতীয় ঘরের ডাক দ্রষ্টব্য। তবু তাঁদের আক্রমণাত্মক নীতি প্রশংসীয়।

(৭) ফোর-এচ্ পদ্ধতি

এই পদ্ধতির সংগে টেক্কার (এচ্-এর) কোন সম্পর্ক নেই। মার্কিন মুল্লুকের সেরা ব্রিজ-খেলোয়াড়দের 'এচ্' বলা হয়। প্রথম চারজন সেরা খেলোয়াড় হলেন: মাইকেল গটলিবি (Michael Gottlibi), ডেভিড বার্নস্টাইন (David Burnstine), হাওয়ার্ড সেঙ্কেন (Howard Shenken) ও অস্ওয়াল্ড জেকবি (Oswald Jacoby)।

এই পদ্ধতিতে টেক্কা=৩, সাহেব=২, বিবি=১, গোলাম=½ হিসেবে ফোঁটা ধরা হয়। নো-ট্রাম্পের বেলায় সময়-সময় দশ-এ ½ ফোঁটা ধরা হয়। পদ্ধতিটির সারটুকু অন্য কয়েকটি পদ্ধতি গ্রহণ করেছে। এর অনুরাগীর সংখ্যাও আর বেশি নেই। তাই এর আলোচনা স্থগিত রইলো।

(৮) কেম্পসন পদ্ধতি

স্রষ্টা ক্যাপ্টেন কেম্পসনের নাম অনুসারে পদ্ধতিটির নামকরণ হয়েছে। ইংল্যাণ্ডের ও আয়ারল্যাণ্ডের উত্তর অঞ্চলে পদ্ধতিটি এখনও বেশ জনপ্রিয়।

(৯) বার্টন ওয়ান-ক্লাব পদ্ধতি

মেজর বার্টনের সৃষ্ট এই পদ্ধতির ওয়ান-ক্লাব ডাক গেম-নির্দেশক। কমপক্ষে ৩½ ট্রিক না থাকলে ওয়ান-ক্লাব ডাকা হয় না। ভেস্য হলে আরও একটু জোরালো হতে হয়।

(১০) হার-এর পিটের গাণিতিক হিসাব

ডাডলি কার্টনি (Dudley Courtney) নামক এক মার্কিনী হার-এর পিট গণনার এক চমৎকার নিয়ম (The Losing Trick Count) আবিষ্কার করেছেন। এর সাহায্যে হাতের তাসের মূল্যায়ন করলে অনেকটা নিশ্চিন্তে ডাক শুরু করা যায়। সাড়া দিতেও নিয়মটি খুব সহায়ক। আনকোরা নতুন খেলোয়াড়রা অনায়াসে নিয়মটি অনুসরণ করতে পারবেন।

ডাকের পদ্ধতির আওতায় না পড়লেও ডাক ও প্রতি-ডাকের সময় নিয়মটির সাহায্য নেয়া যায় বলে বিষয়টি এই অধ্যায়েই আলোচনা করা হচ্ছে। তাছাড়া নিয়মটি আন্তর্জাতিক স্বীকৃতিপ্রাপ্ত।

এই নিয়মে ডাক ও প্রতি-ডাক দেয়ার আগে প্রত্যেকটি স্যুটের বড়ো তিনখানা অনার্সের (টেক্কা-সাহেব বিবির) ক-খানা এসেছে প্রথমে তাই দেখা হয়। যে-স্যুটে তিনখানা অনার্সই আসে সে-স্যুটে একটিও হার এর পিট নেই বুঝতে হবে। যে-স্যুটে এর যে ক-খানা আসে না সে স্যুটে সেই ক খানাই হার-এর পিট ধরতে হয়। যে-স্যুটে এর একখানাও আসে না তাকে গর হাজির স্যুট (absent suit) বলা হয়। গর-হাজির স্যুটে তাই তিনখানা হার-এর পিট ধরা হয়। কিভাবে হার-এর পিটের হিসাব করতে হয় তা নীচে দেখানো হলো :

AKx, AQx, KQx……১ খানা করে হার-এর পিট
Axx, Kxx, Qxx………২ খানা করে হার-এর পিট
Jxx, xx, x, 0…………৩ খানা করে হার-এর পিট

নিয়ম হচ্ছে, হাতে সাত-এর কম হার-এর পিট না থাকলে কোন ডাক (স্যুটের বা নো-ট্রাম্পের) শুরু করা যায় না। অবশ্য নো-ট্রাম্প ডাকতে হলে হাতখানা সুষম বিন্যাসের হতে হবে আর অন্তত তিনটি স্যুটে প্রথম বা দ্বিতীয় চক্করে দখল থাকবে।

স্যুটের ডাকের সময় রঙ-এর স্যুটের তিনখানা তাস বাদে যে ক-খানা বাড়তি তাস থাকে, কোন খাটো বা গর হাজির স্যুটের (দুটো খাটো বা গর-হাজির স্যুট থাকলে স্যুট দুটোর) হার-এর পিটের সংখ্যা থেকে সেই সংখ্যা বাদ দিয়ে হাতের মোট হার-এর পিটের সংখ্যা স্থির করতে হয়।

বলা বাহুল্য, নো-ট্রাম্প ডাকার সময় এইভাবে হার-এর পিট কমানো যায় না। তাই Kx-এর বেলায় Kxx-এর মতো ধরে, আর ছুট বা একক-তাসের বেলায় xxx-এর মতো ধরে মোট হার-এর পিটের হিসাব করতে হয়। এই সব কড়াকড়ির জন্যে যখন-তখন নো-ট্রাম্প ডাকা যায় না। নীচের হাতগুলো দেখুন :

১।	♠A1053	২।	♠A105
	♡AK876		♡AK8
	◇2		◇7632
	♣KJ4		♣KJ4

লক্ষ্য করুন, প্রথম হাতের অনার্সগুলো হুবহু রাখা হয়েছে দ্বিতীয় হাতে। বাকি তাসগুলোও নতুন বিন্যাসসহ দ্বিতীয় হাতে দেখানো হয়েছে। ফলে দু হাতে ট্রিক ও ফোঁটা অবিকল একই রয়েছে। এখন হাত দু'খানার মূল্যায়ন কীভাবে করতে হবে দেখুন :

হরতন ডাকতে হলে প্রথম হাতে হার-এর পিট হবে ছ-খানা। যেমন—

ইস্কাপন······	২	* গর-হাজির রুইতনে হার-এর তাস ছিল ৩খানা, কিন্তু হরতন দু'খানা বাড়তি হওয়ায় হার-এর পিট ১ খানায় দাঁড়িয়েছে।
হরতন······	১	
রুইতন···	১*	
চিড়িতন ··	২	
মোট···	৬	

দ্বিতীয় হাতের বেলায় রুইতন ডাকতে হলে (যদিও ডাকার উপযোগী নয়) হার-এর পিট সাতখানা হবে।

ইস্কাপন ·····	২	* গর-হাজির রুইতনে হার-এর তাস ছিল ৩ খানা, কিন্তু রুইতন রঙ হচ্ছে বলে চতুর্থ তাসখানার জন্যে ১ বাদ দেওয়া হয়েছে।
হরতন······	১	
রুইতন······	২*	
চিড়িতন · ·	২	
মোট···	৭	

নো-ট্রাম্প ডাকে দু-হাতেই হার-এর পিট আটখানা করে হবে। যথা, ইস্কাপন ২+হরতন ১+রুইতন ৩+চিড়িতন ২, মোট ৮।

কাজেই এই নিয়ম অনুসারে কেবল প্রথম হাতে ডাক শুরু করা যাবে, অর্থাৎ প্রথম হাতে হরতন ডাকা যাবে। একই মূল্যের তাসের বিন্যাসের হেরফেরের জন্যে হার-এর পিটের সংখ্যা সাত-এর কম হচ্ছে না বলে হাত দু'খানায় অন্য কোন স্যুট বা নো-ট্রাম্প ডাকা যাবে না, যদিও ৩½ ট্রিকসহ ১৫ ফোঁটার এরকম হাতে ডাকের অন্য যে-কোন পদ্ধতিতে নানা ভঙ্গির ডাক দেয়া হতোই।

॥ ক ॥ **বিবির মূল্য :**

টেক্কা ও বিবির মূল্য সমান নয় বলে কোন স্যুটে বিবি নিঃসঙ্গ থাকলে, অর্থাৎ বিবিটি টেক্কা, সাহেব বা গোলামের সঙ্গ না পেলে সেই বিবির স্যুটটিকেও গর-হাজির স্যুট হিসেবে ধরা হয়। তাই বিবি যদি টেক্কা, সাহেব বা গোলামসহ একই স্যুটে থাকে বা নিঃসঙ্গ বিবিটিকে সঙ্গ দেয়ার জন্যে কোন ফালতু টেক্কা যদি অন্য স্যুটে থাকে, তবে বিবির স্যুটকে আর গর-হাজিরের দলে ফেলা হয় না। নীচের হাতগুলো দেখুন :

১।	২।	৩।
♠Axx	♠AKxxx	♠QJx
♡Qxx	♡KQx	♡Qxx
♢AKxxx	♢Qxx	♢AJxxx
♣Kx	♣xx	♣Qx

প্রথম হাতে ইস্কাপনের টেক্কা থাকায় হরতনের বিবিকে হাজির ধরতে হবে। রুইতন ডাকে এই হাতে হার-এর পিটের সংখ্যা পাঁচ।

দ্বিতীয় হাতে সাহেব সংগে থাকায় হরতনের বিবি নিঃসঙ্গ নয়। ইস্কাপনের টেক্কা থাকায় রুইতনের বিবিকেও হাজির ধরা যাবে। ইস্কাপন ডাকে এই হাতেও হার-এর পিটের সংখ্যা পাঁচ।

তৃতীয় হাতে সঙ্গী হিসেবে গোলাম থাকায় ইস্কাপনের বিবি নিঃসঙ্গ নয়, আব রুইতনের টেক্কা আছে বলে হরতনের বিবিও নিঃসঙ্গ নয়। কিন্তু চিড়িতনের বিবিকে সঙ্গ দেয়ার কেউ নেই বলে চিড়িতন স্যুটটি গর-হাজির। রুইতন ডাকে এই হাতে হার-এর পিট মোট সাত।

অবশ্য সাড়া দেয়ার সময় কোন স্যুটের নিঃসঙ্গ বিবি যদি অন্য স্যুটের টেক্কার অভাবে সাহেব দ্বারাও রক্ষিত হয় তবে তাঁকে হার-এর দলে ফেলা যায় না।

॥ খ ॥ ফালতু পিট

আবার রঙ-এর চুক্তিতে রঙ-এ ভালো মিল খেলে মোট হার-এর পিটের সংখ্যা থেকে একটা হার-এর পিট বাদ দেয়া যাবে। সেই ভাবে নো-ট্রাম্পের বেলায় তিনটি সুটে নিশ্চিত দখল থাকলে (যেমন A, KQ বা KJ10 থাকলে) একটা হার-এর পিট কম করে ধরা চলবে।

॥ গ ॥ সুটের ডাকে সাড়া

(১) ১১ বা তার বেশি হার-এর পিট থাকলে……পাস।

(২) ১০টি হার-এর পিট থাকলে……১ নো-ট্রাম্প।

(৩) ৯—৮টি হার-এর পিট থাকলে……একই লেভেলে কোন সুট।

(৪) ৯টি হার-এর পিট থাকলে……পার্টনারের সুট সমর্থন।

(৫) ৮—৭টি হার-এর পিট থাকলে……এক ধাপ ডিঙিয়ে সমর্থন বা অনুকূল বিন্যাসে গেমের চুক্তি।

(৬) ৮টির মতো হার-এর পিট থাকলে……২ নো-ট্রাম্প।

(৭) ৭টির বেশি হার-এর পিট না থাকলে……৩ নো-ট্রাম্প, সুষম বিন্যাসে।

(৮) ৬টির বেশি হার-এর পিট না থাকলে আর নিশ্চিত পিট পাবার মতো তাস অন্তত দু'খানা (two primary controls) থাকলে……ধাপ ডিঙিয়ে নতুন সুট ডেকে গেম-নির্দেশক সাড়া।

॥ ঘ ॥ নো-ট্রাম্প ডাকে সাড়া

(১) ১০টি বা বেশি হার-এর পিট থাকলে……পাস।

(২) ৯টি হার-এর পিট থাকলে……২ নো-ট্রাম্প।

(৩) ৮—৭টি হার-এর পিট থাকলে……৩ নো-ট্রাম্প।

(৪) ৭টি হার-এর পিটের কম থাকলে……ঘর ডিঙিয়ে কোন সুট ডেকে গেম-নির্দেশক সাড়া।

(৫) ৯টি হার-এর পিটে……কোন মাইনর সুটে ২, অবশ্য গেমের বিশেষ আশা না থাকলে।

॥ ঙ ॥ রুল-অফ-এইটিন

দু-হাতের মোট হার-এর পিটের পরিমাণ জানতে পারলে কত ঘর পর্যন্ত ডাক ওটানো চলে তা 'রুল-অব-এইটিন' অনুসারে অনেকটা নির্ভুলভাবে ধরা যায়। নিয়ম হচ্ছে, দু-জনের হার-এর পিটের সংখ্যা ১৮ থেকে বিয়োগ করলে যত বাকি থাকে, দু-হাতের তাসে উর্ধ্বতন ততটার খেলা সম্ভব। ধরুন, ৬টি হার এর পিটের হাতে সাউথ একটা হরতন ডেকেছেন আর নর্থ দুটো হরতন ডেকে সাড়া দিয়েছেন। নর্থ দুটো হরতন বলায় তাঁর ৯টি হার-এর পিট আছে। ৬+৯=১৫। ১৮−১৫=৩। এখানে তাঁদের তিনটের বেশী খেলা সম্ভব নয়। তাই তাদের তিনটে হরতনেই ডাক থামাতে হবে।

॥ চ ॥ দুই-এর ডাক

যদি দেখা যায় যে, নিজের হাতে প্রায় পুরো-গেম হবার মতো তাস এসেছে আর সংগে নিশ্চিত পিট পাবার মতো তাস অন্তত দু'খান' আছে তবে এই নিয়ম অনুসারে স্যুটে দুই-এর ডাক দেয়া যাবে. স্যুটে দুই-এর ডাক গেম-নির্দেশক তো বটেই, স্লাম-নিদেশকও।

সাড়া

দুই-এর ডাকে দুর্বল হাতে দুটো নো-ট্রাম্প ডাকতে হয়। দশ বা তার চাইতে কম হার-এর পিট থাকলে কোন স্যুট ডেকে বা পার্টনারের স্যুট সমর্থন করে সাড়া দিতে হয়।

॥ ছ ॥ প্রি-এমটিভ ডাক

হার-এর পিটের সংখ্যা ৯ থেকে বাদ দিলে যত থাকে অভেদ্য হলে ততটি, আর ভেদ্য হলে তার চাইতে এক ঘর নীচে ডেকে প্রি-এমটিভ ডাক দিতে হয়। তাই হার-এর পিট ৫টা হলে অভেদ্য অবস্থায় চারটে আর ভেদ্য অবস্থায় তিনটে ডাকা যায়।

॥ জ ॥ স্লাম

এই নিয়ম অনুসারে স্লাম ডাকার আলাদা কোন বিধান নেই। স্লাম ডাকতে কিউ-বিড, ব্লাকউড বা ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্পের সাহায্য নেয়া হয়।

। স্ট্রঙ ক্লাব পদ্ধতি ।

আন্তর্জাতিক স্বীকৃতিলাভ না করলেও "স্ট্রং ক্লাব' পদ্ধতির জনপ্রিয়তা দিন দিন বেড়ে চলেছে এবং ব্রিজ-অনুরাগীরা বিপুল সংখ্যায় একে গ্রহণ করছেন। সরলতাই এই পদ্ধতির জনপ্রিয়তার অন্যতম কারণ। এতে ৪—৩—২—১ হারে ফোঁটা ধরা হয়।

॥ ক ॥ ওয়ান ক্লাব ডাক

জোরালো হাতে ১♣ ডাকই এই পদ্ধতির বিশেষত্ব। বলা বাহুল্য, এঁদের ১♣ ডাকটি কৃত্রিম। যে কোনো বিন্যাসের ১৬/১৭ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটার হাতে এতে ১♣ ডাকা হয়। কালবার্টসন পদ্ধতিতে ১৬-১৮ ফোঁটার সুষম বিন্যাসের হাতে ১ নো-ট্রাম্প ডাকাই নিয়ম, কিন্তু সেরকম হাতে এরা ১♣ ডেকে থাকেন। *

॥ খ ॥ ওয়ান ক্লাবে সাড়া

সাধারণত সেক্সেনের 'ওয়ান ক্লাব' পদ্ধতিতে সাড়া দেয়ার নিয়মে স্ট্রঙ ক্লাব পদ্ধতির ১♣ ডাকে সাড়া দেয়া হয়। অর্থাৎ ৮ ফোঁটার কম থাকলে ১◇ আর ৮ ফোঁটা বা তার বেশি থাকলে ডাকার উপযোগী সুট ডাকতে হয়। তবে সাড়া দেয়ার রকমফেরও রয়েছে। কারণ টেরেন্স রীজ (Terence Reese) বেন কোহেন (Ben Kohen) প্রভৃতি ব্রিজের দিকপালরা বিভিন্ন কায়দায় সাড়া দেয়ার পরামর্শ দিচ্ছেন।

ফিরতি ডাকে সূচনাকারী ডাকার উপযোগী সুটটি এক-এর ঘরে বা জোরালো হলে দুই-এর ঘরে ডাকেন।

॥ গ ॥ স্ট্রঙ ক্লাবের প্রকারভেদ

স্ট্রঙ ক্লাব পদ্ধতির গুণাগুণ বিচার না করে শুধু এইটুকু বললে যথেষ্ট হবে যে, দুর্বল অথচ ডাকার উপযোগী হাতে ঠিক ডাকটি দিতে এর

---

* এই প্রসঙ্গে পাঠককে **'উইক নো-ট্রাম্প'** ও **'স্ট্রঙ ক্লাব'** নামক নতুন প্রথাটির কথা স্মরণ করিয়ে দিচ্ছি। এই প্রথায় ১১-১৫ ফোঁটার হাতে ১ নো-ট্রাম্প ও ১৬ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটার হাতে ১♣ ডাকা হচ্ছে। এই ভাবের কৃত্রিম ডাক দেয়ার প্রবণতা বহু খেলোয়াড়ের মধ্যে দেখা যাচ্ছে।

অনুরাগীরা অনেক সময় বেশ ফাঁপরে পড়েন। দুর্বল হাতে ডাকার উপযোগী সুটটি চিড়িতন না হয়ে অন্য কোনো সুট হলে সেই সুটটি ডাকার বিধান আছে, কিন্তু সেটি চিড়িতন হলেই মুশকিল। কারণ তখন ১♣ বলে ডাক সূচনা করলে সবই গুলিয়ে যেতে বাধ্য। সেই সম্ভাব্য পরিস্থিতির মোকাবিলার জন্যে স্ট্রঙ ক্লাব পদ্ধতির অধীনে কয়েকটি উপপদ্ধতির জন্ম নিয়েছে। তার দুটো হলো: **প্রেসিসন ক্লাব** (Precision Club) ও **ব্লু-ক্লাব** (Blue Club)। উভয় পদ্ধতিতে তখন ২♣ ডাকার বিধান দেয়া হয়েছে। তবে ২♣ ডাক কয়েকটি সর্তের বেড়াজালে আটকানো। সর্তগুলি উল্লেখ করার আগে বলে রাখি, ২♣ ডাকে সাড়া দেয়ার রীতিও রীতিমতো বৈপ্লবিক। তখন ২◇ ডেকে সাড়া দেয়া দুর্বল হাত প্রকাশ করে না। ২◇ ডেকে সাড়া দেয়া বরং জোরালো হাতের লক্ষণ।

এবারে পদ্ধতি দুটির স্বরূপ পরপর বিবৃত করছি। পাঠক লক্ষ্য করবেন, ওদের মধ্যে ব্লু-ক্লাবের কৌলীন্য বেশি।

॥ ঘ ॥ **প্রেসিসন ক্লাব**

১১—১৫ ফোঁটার হাতে ছ'খানা বা তার চাইতে বেশি চিড়িতন থাকলে, বা পাঁচখানা চিড়িতনসহ চার-তাসের একটি মুখ্য সুট (♡ বা ♠) থাকলে প্রেসিসন পদ্ধতিতে ২♣ ডাকা যায়। নীচের হাত তিনখানায় ওর অনুরাগীরা ২♣ ডাকেন:

১।	২।	৩।
♠Kx	♠xxx	♠AJxx
♡Kx	♡xx	♡Kx
◇Qxx	◇Kx	◇xx
♣AQ10xxx	♣AKJ10xx	♣AQJxx

বহু স্বীকৃত পদ্ধতিতে তৃতীয় হাতে ১♠ ডাকাই নিয়ম। ব্লু-ক্লাবও এই হাতে ১♠ ডাকার পক্ষপাতী। কিন্তু প্রেসিসন ক্লাব এই হাতে ২♣ ডাকবে এবং পরের চক্করে হয়তো ২♠ বলে উল্টো ডাক (Reverse Bid) দেবে।

॥ **ব্লু-ক্লাব** ॥

১১-১৫ ফোঁটার হাতে প্রেসিসন ক্লাব অনুরাগীরা ২♣ ডাকেন, কিন্তু ব্লু-ক্লাবের কৌলীন্য উঁচু স্তরের বলে ১২ ফোঁটার কমে এর অনুরাগীরা

২♣ বলেন না। ১২—১৬ ফোঁটার হাতে ছ'খানা বা তার চাইতে বেশি চিড়িতন থাকলে; বা ১৫—১৬ ফোঁটার হাতে পাঁচখানা বা তার চাইতে বেশি তাসের চিড়িতন স্যুটসহ ভাল চার-তাসের বা মামুলি পাঁচ-তাসের অপর একটি স্যুট থাকলে আর উক্ত স্যুট দুটিতে হাতের প্রায় সমস্ত শক্তি আটকানো থাকলে ব্লু-ক্লাব পদ্ধতিতে ২♣ ডাকা যায়। তাই নীচের হাত তিনখানায় ওঁরা ২♣ বলবেন :

১।	২।	৩।
♠Kxx	♠xx	♠Ax
♡AQ	♡xx	♡Kxxx
◇xx	◇AQxx	◇ xx
♣AKxxxx	♣AKQxx	♣AKQxx

লক্ষ্য করুন, প্রথম ও তৃতীয় হাতে ব্লু-ক্লাব ২♣ ডাকলেও প্রেসিসন ক্লাব ডাকবে ১♣। কারণ প্রত্যেক হাতে ১৬ ফোঁটা করে এসেছে। আবার দ্বিতীয় হাতে প্রেসিসন ২♣ বলতে পারে, বা ১◇ ডাকতেও পারে।

সাড়া

২♣ ডাকের জবাবে জোরালো হাত থাকলে উভয় পদ্ধতিতে ২◇ ডাকাই নিয়ম। ২◇ ডেকে কৃত্রিম সাড়া দিয়ে সূচনাকারীকে তাঁর হাতের প্রকৃত অবস্থা জানাতে বলা হয়।

২◇ ডেকে সাড়া দিতে হলে প্রেসিসনে ১১ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটা এবং ব্লু-ক্লাবে ৬ বা তার চাইতে বেশি ফোঁটা থাকতে হবে। এর কম থাকলে প্রতিডাকিয়ে পাস দিতে পারেন।

॥ চ ॥ ফিরতি ডাক

২◇ প্রতিডাকের পর সূচনাকারীর ফিরতি ডাক বিশেষ অর্থবহ। তখন সূচনাকারী তাঁর হাতের প্রকৃত অবস্থা জানাতে তৎপর হন। তবে সূচনাকারীর পক্ষে সবসময়ে সঠিকভাবে হাতের প্রকৃত অবস্থা জানানো সম্ভব হয় না। সে যাই হোক, প্রেসিসন-ক্লাবপন্থীরা তখন নীচে দেখানো নিয়মে ফিরতি ডাক দেন :

১। ১১—১৩ ফোঁটায়……২♡ বা ২♠, অর্থাৎ স্যুট দুটির যেটি ডাকার উপযোগী দুই-এর ঘরে সেইটি।

২। ১৪—১৫ ফোঁটায়……৩♡ বা ৩♠, অর্থাৎ স্যুট দুটির যেটি ডাকার উপযোগী তিনের ঘরে সেইটি।

৩। চিড়িতন ছ'খানা আর রুইতন পাঁচখানা থাকলে আর হাতের প্রায় সমস্ত শক্তি এই দুই স্যুটে আটকানো থাকলে······৩◇।

৪। ১১—১৩ ফোঁটায় একরঙা (one suiter) চিড়িতন এবং অপর একটি স্যুটে আটক (guard) থাকলে······ ৩♣।

৫। ১৪—১৫ ফোঁটায় একরঙা কিন্তু ভাঙন-ধরা চিড়িতন থাকলে······ ৪♣।

৬। ১১—১৩ ফোঁটায় একরঙা চিড়িতন এবং অপর দুটি স্যুটে আটক থাকলে······২ নো-ট্রাম্প।

৭। ১৪—১৫ ফোঁটায় একরঙা ও সুদৃঢ় (Solid) চিড়িতন থাকলে······ ৩ নো-ট্রাম্প।

২◇ প্রতিডাকের পর ব্লু-ক্লাব পদ্ধতিতে ফিরতি ডাকের মধ্যে সামান্য বিশেষত্ব রয়েছে। ব্লু-ক্লাবে তখন নীচে দেখানো নিয়মে ফিরতি ডাক দিতে হয়।

১। ১৫—১৬ ফোঁটায়······২♡ বা ২♠, অর্থাৎ স্যুট দুটোর যেটি ডাকার উপযোগী দুই-এর ঘরে সেইটি।

২। ১২—১৪ ফোঁটায়······৩♡ বা ৩♠, স্যুটটি পাঁচ বা ছ'তাসের এবং অনার্সে সমৃদ্ধ থাকলে। এখানে বলে রাখি, সূচনায় ১♣ ডাকার পরও এইভাবে ফিরতি ডাক দিতে হয়।

৩। ১৫—১৬ ফোঁটায়······৩◇।

৪। ১২—১৪ ফোঁটায়······৩◇, যদি ১ ও ২ নম্বরের হরতন বা ইস্কাপনের মতো রুইতন থাকে।

৫। ১২—১৬ ফোঁটায়, একরঙা চিড়িতন এবং অপর একটি স্যুটে আটক থাকলে······৩♣।

৬। ১২—১৬ ফোঁটায়, একরঙা চিড়িতন এবং অপর দুটি স্যুটে আটক থাকলে······২ নো-ট্রাম্প।

॥ ছ ॥ ফিরতি ডাক, তৃতীয় চক্করে

সূচনাকারীর ২ নো-ট্রাম্প ফিরতি ডাকের পর প্রতিডাকিয়ে দ্বিতীয় চক্করে ৩♣ বা ৩◇ ডাকতে পারেন। এই ৩♣ বা ৩◇ ডাক উভয়

পদ্ধতিতে বিশেষ তাৎপর্যপূর্ণ। এর দ্বারা অন্য সুটে সূচনাকারীর তাসে আটকের স্বরূপ জানাতে বলা হয়। কোন্ ডাকটি কী উদ্দেশ্যে দেয়া হয় তা নীচে দেখানো সূচনাকারীর জবাব থেকে পাঠক বুঝতে পারবেন।

প্রতি ডাকিয়ের ৩♣ ডাকের জবাব নীচে দেখানোভাবে দেয়া হয়:

১। হরতনে আটক থাকলে ·····৩♡

২। ইস্কাপনে আটক থাকলে ·····৩♠

৩। রুইতনে আটক থাকলে······৩ নো-ট্রাম্প

আবার ৩◇ ডাকের জবাব নিচে দেখানোভাবে দেয়া হয়:

১। হরতন ও রুইতনে আটক থাকলে· ····৩♡

২। ইস্কাপন ও রুইতনে আটক থাকলে······৩♠

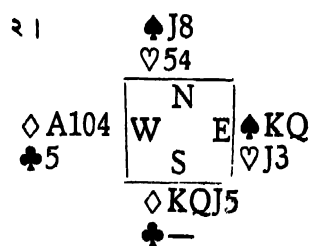
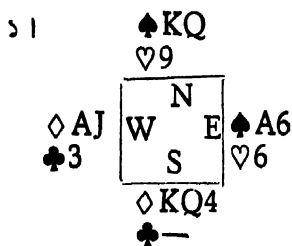
৩। হরতন ও ইস্কাপনে আটক থাকলে···· ৩ নো-ট্রাম্প

এইভাবে ডাকাডাকির পর তাসের নির্দেশ অনুসারে নো-ট্রাম্পে বা সুটে গেমের চুক্তি করা হয়।

॥ জ ॥ স্লাম

স্ট্রং ক্লাব পদ্ধতিতে স্লাম ডাকার কোনো সুনির্দিষ্ট নিয়ম এখনো গড়ে ওঠেনি। স্লাম ডাকতে ওরা ব্লাকউড বা ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্পের সাহায্য নিচ্ছেন।

ষোড়শ অধ্যায় | বিচার-বিবেচনা

খেলার সময় ব্যস্ততা, অজ্ঞতা ও অনবধানতার জন্যে সচরাচর যে-ধরনের ভুল করা হয় এবং যার দরুণ খেলোয়াড়রা ন্যায্য পিট থেকে বঞ্চিত হন তার কয়েকটি বিশেষ প্রয়োজনীয় উদাহরণ এখানে পরপর দেখানো হলো। তাসগুলো কীভাবে খেলতে হবে আগে ভাবুন, না পারলে সংকেত দেখুন :

প্রথম বাঁটে রুইতন রঙ। নর্থ থেকে ইস্কাপনের সাহেব ও ইষ্ট থেকে ইস্কাপনের টেক্কা খেলা হয়েছে আর সাউথ সাহেব দিয়ে তুরুপ করেছে। এখন কী দেবে ওয়েষ্ট ?

সংকেত : বিপক্ষের সাহেব দেখলেই টেক্কা দিতে ইচ্ছে হয় প্রায় সকলেরই, কিন্তু এখন টেক্কা দিয়ে উপরি-তুরুপ করলে ওয়েষ্ট এক পিটের বেশি পাবে না। সবুর করলে তার দু-পিট মিলবেই। কাজেই ওয়েষ্টকে এখন চিড়িতন পাশাতে হবে।

দ্বিতীয় বাঁটেও রুইতন রঙ। নর্থ থেকে ইস্কাপনের গোলাম ও ইষ্ট থেকে ইস্কাপনের সাহেব খেলা হয়েছে আর সাউথ সাহেব দিয়ে তুরুপ করেছে। ওয়েষ্ট কী করবে?

সংকেত : এখন টেক্কা দিয়ে উপরি-তুরুপ করলে ওয়েষ্ট মাত্র এক পিট পাবে, কিন্তু চিড়িতন পাশালে পরে রঙ-এ দু-পিট মিলবে তার। তাই শেষ দু-পিট নেয়ার জন্য অপেক্ষা করতে হবে তাকে।

তৃতীয় বাঁটেও রুইতন রঙ। নর্থ ইস্কাপনের সাহেব খেলেছে। ইষ্ট এখন কোন তাসখানা দিয়ে তুরুপ করবে?

সংকেত : ঘোষকের উপরি-তুরুপ করবার সম্ভাবনা থাকলে সাধারণত বড়ো তাস দিয়েই তুরুপ করতে হয়। তাই ইষ্টকে এখানে নওলা দিতে হবে। তাহলে পরে ওয়েষ্ট রঙ-এ এক পিট পাবে। এই অবস্থায় অনেকে ছোটো রঙ দিয়ে তুরুপ করে ন্যায্য পিট থেকে বঞ্চিত হয়। তবে Qxx ধরনের তাসে তুরুপ করা উচিত নয়।

প্রতিরোধকারীরও উপরি-তুরুপের সম্ভাবনা থাকলে ঘোষককেও বুঝে-সুঝে ছোটো বা বড়ো রঙ দিয়ে তুরুপ করতে হবে।

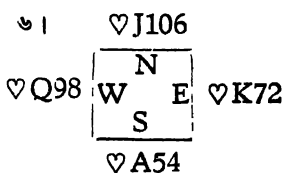
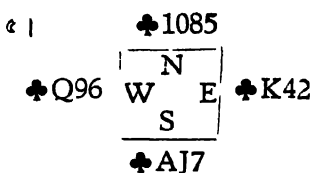
চতুর্থ বাঁটে ইস্কাপন রঙ। সাউথ থেকে রঙ-এর গোলাম খেলা হয়েছে। ওয়েষ্ট কি বিবি দেবে?

সংকেত : এই বাঁটে সাউথ থেকে আবার রঙ খেলবার সম্ভাবনা নেই। কাজেই ওয়েষ্টকে এখন ছোটো রঙ দিতে হবে। তাহলে ইষ্ট এখন সাহেবে ও ওয়েষ্ট পরে বিবিতে পিট পাবে।

৫।

	♣1085	
♣Q96	N W E S	♣K42
	♣AJ7	

৬।

	♡J106	
♡Q98	N W E S	♡K72
	♡A54	

পঞ্চম বাঁটে নর্থ থেকে দশ খেলা হয়েছে। ইষ্ট কী দেবে?

সংকেত: এখন সাহেব দিলে ইষ্টদের দু-পিট হবে, আর না দিলে মাত্র এক পিট মিলবে।

দ্বিতীয় হাতে কখন বড়ো তাস দিয়ে চাপা দিতে হবে (কভার করতে হবে) আর কখন ছোটো তাস দিতে হবে, তা বেশির ভাগ ক্ষেত্রে ডামির তাস দেখে আর পার্টনারের হাতে কি ধরনের তাস থাকতে পারে তা আঁচ করে ঠিক করতে হয়। এই অধ্যায়ের ৬, ৭, ৮ ও ৯ নম্বর বাঁটগুলো ভালো করে লক্ষ্য করুন।

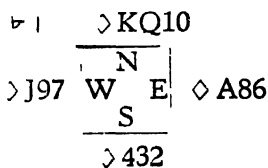
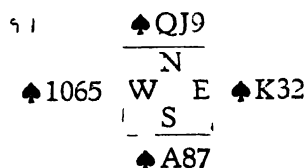
ষষ্ঠ বাঁটে নর্থ থেকে গোলাম খেলা হয়েছে। ইষ্ট কী দেবে?

সংকেত: এখন সাহেব দিলে ইষ্টদের এক পিট আর না দিলে পরে দু-পিট মিলবে।

৭।

	♠QJ9	
♠1065	N W E S	♠K32
	♠A87	

৮।

	◇KQ10	
◇J97	N W E S	◇A86
	◇432	

সপ্তম বাঁটে নর্থ থেকে বিবি খেলা হয়েছে। ইষ্ট কী দেবে?

সংকেত: এখন সাহেব দিলে ইষ্টদের এক পিটও মিলবে না। পরেরবার গোলাম খেললে সাহেব আর নওলা খেললে তিরি দিলে তাদের এক পিট মিলবে। মনে রাখবেন, ডামিতে QJx ধরনের তাস থাকলে আর নিজের হাতে দশ না থাকলে সাধারণত সাহেব দিয়ে বিবি কভার করা উচিত নয়।

অষ্টম বাঁটে নর্থ সাহেব খেলেছে। ইষ্ট কী দেবে?

সংকেত: এখন টেক্কা দিলে ইষ্টদের মাত্র একপিট মিলবে, আর সবুর করলে দু-পিট মিলতে পারে। পরেরবার বিবি খেললে টেক্কা আর দশ খেললে আটা দিতে হবে। (১২নং খেলাটি দেখুন।)

৯।

North: ♠AJ108
West: ♠K32 — East: ♠9765
South: ♠Q4

১০।

North: ♢Q62
West: ♢A4 — East: ♢J1098
South: ♢K753

নবম বাঁটে নো ট্রাম্পের খেলা। সাউথ ইস্কাপনের বিবি খেলেছে। ওয়েষ্ট কী দেবে ?

সংকেত: এখন ওয়েষ্ট সাহেব দিলে শেষে ইষ্ট নওলায় পিট পাবে, নইলে পাবে না।

দশম বাঁটেও নো-ট্রাম্পের চুক্তি। নর্থ ঘোষক। ইষ্ট রুইতনের গোলাম লীড দিয়েছে। সাউথ কী দেবে ?

সংকেত: লীড থেকে বুঝতে হবে, ইষ্ট চার-তাসের টপ্-অব্-নাথিং খেলেছে। কাজেই হিসেব করলে বোঝা যাবে যে, ওয়েষ্ট দু-তাসে টেক্কা পেয়েছে। ফলে প্রথমবারে ওয়েষ্ট টেক্কা না দিলেও দ্বিতীয়বারে টেক্কা পড়বেই। আবার ইষ্ট AJ109 থেকেও গোলাম খেলে থাকতে পারে। তাই সাউথ এখন সাহেব দেবে না। তাহলে তাদের দু-পিট মিলবেই।

নো-ট্রাম্পের বিরুদ্ধে সাধারণত চার-তাসের চাইতে ছোট সুট থেকে লীড হয় না বলে একটু চিন্তা করলেই তাসের বিন্যাস ধরা যায়।

১১।

North: ♠432
West: ♠KJ8 — East: ♠1076
South: ♠AQ9

১২।

North: ♣AJ3
West: ♣962 — East: ♣KQ10
South: ♣754

একাদশ বাঁটে নো-ট্রাম্পের শেষের তিন পিট। নর্থ চৌকা আর ইষ্ট ছক্কা দিয়েছে। সাউথ কী দেবে ?

সংকেত: সাউথ এখন নওলা দেবে। তাহলে পরের দু-পিট তারই। এভাবের সূক্ষ্ম খেলা পাঠককে প্রায়ই খেলতে হবে।

দ্বাদশ বাঁটে ইষ্ট সাহেব খেলেছে। নর্থ কী দেবে ?

সংকেত: প্রথমবার টেক্কা দিলে নর্থের মাত্র এক পিট মিলবে। কাজেই

ছোট্ট দিতে হবে। এরকম তাসে প্রথমবারেই টেক্কা না দেয়াকে বাথ ক্যু (Bath Coup) বলে। *

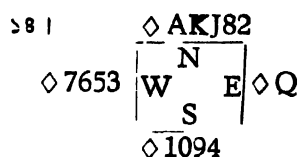
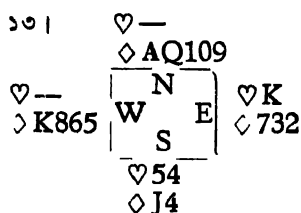
১৩। ♡—
◇AQ109

♡— ♡K
◇K865 W N S E ◇732

♡54
◇J4

১৪। ◇AKJ82

◇7653 W N S E ◇Q

◇1094

১৩ নং বাটে নো-ট্রাম্পের খেলা। সাউথ থেকে রুইতনের গোলাম খেলা হয়েছে। ওয়েষ্ট কী দেবে ?

সংকেত: ওযেষ্ট এখন সাহেব খেললে এক পিটও পাবে না। সবুর করলে সাহেবে পিট মিলবে।

১৪ নং বাটে রুইতন রঙ। নর্থ ঘোষক। কীভাবে রঙ-এর খেলা শুরু করবে সে ?

সংকেত: প্রথমবার তাকে টেক্কা-সাহেবের একখানা খেলতে হবে। ফিনেস নিতে হলে পরে নেয়া যাবে। একই হাতে টেক্কা-সাহেব থাকলে প্রথমবারে তার একটা খেলে পরে অবস্থা অনুযায়ী অন্য তাস খেলতে হয়। তাতে লাভ ছাড়া লোকসান হয় না। লক্ষ্য করুন, এখানে প্রথমেই ফিনেস নিলে অনর্থক বিবির পিট পেয়ে যাবে ইষ্ট।

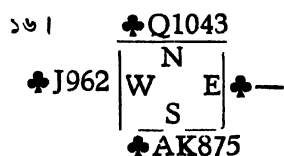
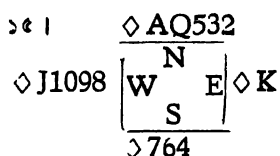
১৫। ◇AQ532

◇J1098 W N S E ◇K

◇764

১৬। ♣Q1043

♣J962 W N S E ♣—

♣AK875

*বিপক্ষ কোন স্যুটের সাহেব খেললে AJx হাতের টেক্কা দিয়ে সংগে-সংগেই পিট না ধরে সবুর করাকে বাথ ক্যু (Bath coup) বলে। এতে সুবিধা এই যে, পরেরবার বিপক্ষ স্যুটটি খেললে আপসে দু-পিট হয়ে যায়, আর না খেললে গোলামটি পরে অন্য স্যুটে পাশিয়ে যাবার অবকাশ পাওয়া যায়।

১৫ নং বাঁটে রুইতন রঙ। নর্থ ঘোষক। কীভাবে সে রঙ-এর খেলা শুরু করবে ?

সংকেত : এরকম হাতে ফিনেসের কথা ওঠেই না, কারণ টেক্কা ও বিবি ছাড়া বাকি বড়ো তাসগুলো বিপক্ষের হাতে। এ-ধরনের হাতে কী করে বিপক্ষে দু-পিট দিয়ে রেহাই পাওয়া যায় তাই দেখতে হবে।

এরকম হাতে প্রথমে টেক্কা খেলতে হয়। সাহেব ধরা না পড়লে (এখানে ধরা পড়ছে) ডামিতে ঢুকে রঙ খেলতে হবে। ওয়েষ্টের হাতে সাহেব থাকলে দ্বিতীয়বারে সে সাহেব দেবে। সে সাহেব না দিলে বুঝতে হবে সাহেবটি ইষ্টের হাতে। তখন ছোটো রঙ ফেলে দেখতে হবে সাহেব পড়ে কি না। সে-বার সাহেব না পড়লে পরেরবার পড়বে। তাই পরের বারও ছোট রঙ খেলতে হবে। তাহলে বিপক্ষ দু-পিটের বেশি পাবে না।

১৬ নং বাঁটে চিড়িতন রঙ। সাউথ ঘোষক। কীভাবে রঙ-এর খেলা শুরু করবে সে ?

সংকেত : দু'খানা বড়ো রঙ যে হাতে থাকে আগে সেই হাতের একখানা বড়ো খেলতে হয়। এখানে প্রথমে টেক্কা-সাহেবের একটা খেলতে হবে। আগে নর্থের বিবি খেললে ওয়েষ্ট গোলামে পিট পাবেই।

১৭।

	♠A942	
♠KQ7	W N S E	♠—
	♠J108653	

১৮।

	♠K10954	
♠(?)	N E W S	♠(?)
	♠A82	

১৭ নং বাঁটে ইস্কাপন রঙ। সাউথ ঘোষক। কীভাবে খেলা শুরু করবে সে ?

সংকেত : দু-হাতে মোট দশখানা রঙ আছে বলেই শুরুতে টেক্কা খেলা ঠিক নয়। তাতে বিপক্ষ দু'পিট পেতে পারে। এখানে সাউথ থেকে গোলাম খেলে ফিনেস নিতে হবে। ওয়েষ্ট সাহেব-বিবির একখানা দিলে টেক্কা, আর না দিলে দুরি দিতে হবে নর্থকে। এইভাবে খেললে ইষ্টের হাতে একখানা বড়ো অনার্স গেলেও ওরা এক পিটের বেশি পাবে না। ওয়েষ্টের হাত ইষ্ট পেলেও, সাউথ থেকে গোলাম খেললে লোকসান হতো না।

১৮ নং বাঁটে ইস্কাপন রঙ। ইষ্ট ঘোষক। সে জানে না কোন হাতে চারখানা রঙ গেছে কিনা। কীভাবে রঙ খেলবে সে ?

সংকেত : ওয়েষ্ট থেকে দুরি খেলে ইষ্টের দশ-এ ফিনেস নিতে হবে। তাহলে সাউথ বা নর্থের QJ63 থাকলেও সে এক পিটের বেশি পাবে না। কিন্তু প্রথমেই টেক্কা ও সাহেব খেলে নিলে তারা দু-পিট পাবে।

১৯। ♡AQ985 (E); ♡2 (N); ♡K1076 (S); ♡J43 (W)

২০। ◇K10975 (E); ◇AQ2 (N); ◇86 (S); ◇J43 (W)

১৯ নং বাঁটে হরতন রঙ। ইষ্ট ঘোষক। সাউথের ডাবলের বিরুদ্ধে কীভাবে সে রঙ-এর খেলা শুরু করবে ?

সংকেত : ইষ্ট থেকে প্রথমে আটাখানা খেলতে হবে। তখন সাউথ দশ দিলে ওয়েষ্ট গোলাম দেবে আর দশ না দিলে ছোটো দেবে। তাহলে রঙ-এ মাত্র একপিট দিয়ে বিপক্ষকে বিদায় করা যাবে।

২০ নং বাঁটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি। সাউথ ঘোষক। ওয়েষ্ট রুইতনের গোলাম লীড দিয়েছে। এক ফাঁকে ইষ্ট রুইতন ডেকেছিলো। নর্থ থেকে কী দেবে ঘোষক ?

সংকেত : লীড থেকে বুঝা যাচ্ছে রুইতনের সাহেব ইষ্টের হাতে। ইষ্ট যখন একবার মুখ খুলেছিলো তখন অন্য স্যুটের বড়ো তাস তার আরও আছে। ওদিকে ওয়েষ্ট হয়তো আর পিট ধরতে পারবে না। তাই এখানে নর্থ থেকে টেক্কা দিতে হবে। তাহলে ভবিষ্যতে তার হাতের বিবিতে পিট মিলবে, কারণ পরে ইষ্ট রুইতন খেলতে বাধ্য হবে। মনে রাখতে হবে, ইষ্ট যখন রুইতন ডেকেছিলো তখন ফিনেস নেয়ার কথা ওঠেই না।

ইষ্ট না ডেকে থাকলেও AQx-ধরনের হাতে খুব সাবধানে খেলতে হয়। এরকম লীডে প্রথমবারে ফিনেস নিলে ফিনেস প্রায়ই টেকে না। যদি বাঁ-হাতে পিট পাবার সম্ভাবনা থাকে তবে সবচেয়ে ছোটোখানা দিলে আর ডান হাতে পিট পাবার সম্ভাবনা থাকলে টেক্কা দিলে দু-পিট মিলতে পারে।

২১নং বাঁটে হরতন রঙ। বিপক্ষের হাতে রঙ নেই। সাউথ ঘোষক। তাকেই এখন খেলতে হবে। রুইতন ও চিড়িতনের বিবি বিপক্ষ শিবিরে। কাজেই ফিনেস নিতে হচ্ছে। দৈনিক এই রকম হাতে খেলতে হবে। এখন বলুন, কোন্ স্যুটটি আগে খেলবে সাউথ ?

সংকেত : আগে রুইতন খেলে গোলামে ফিনেস নিতে হবে। ফিনেস না টিকলেও ক্ষতি নেই, কারণ স্যুটটি বেশি লম্বা আর নর্থের শেষ রুইতনে সাউথের একখানা চিড়িতন পাশানো যাবে। ফলে চিড়িতনে আর ফিনেস নেয়ার দরকার হবে না। কিন্তু আগে চিড়িতনে ফিনেস নিলে পরে রুইতনেও নিতে হতো। দুটো ফিনেস না টিকলে তখন দু-পিট হারাতে হতো।

দুটো স্যুট থাকলে আগে সাধারণত লম্বাটিতেই ফিনেস নিতে হয়। একই ভাবে কোন স্যুট তৈরী করতে হলে বেশি লম্বাটিই বেছে নিতে হবে। আবার কোন্ হাতে ফিনেস নেবেন, তাও ভাববার বিষয়।

২২নং বাঁটে নো-ট্রাম্পের খেলা। কীভাবে খেললে ইষ্ট-ওয়েষ্ট চার পিট পাবে ? ওয়েষ্টকে খেলতে হবে এখন।

সংকেত : ওয়েষ্ট থেকে চিড়িতন আর ইষ্ট থেকে রুইতন খেলে যেতে হবে পর পর। তাহলে চার পিট মিলবে। খেলাটি আদৌ কঠিন নয়, তবে KQx, KJx প্রভৃতি ধরনের তাসে কীভাবে দু-পিট করতে হয় তাই দেখানোর জন্যে উদাহরণটি দেয়া হয়েছে।

২৩। (ক) 643 — A97 | N W E S | K108 — QJ2

২৩। (খ) 643 — A97 | N W E S | KJ8 — Q102

ওপরের বাঁট দুটোয় কীভাবে খেললে সাউথের এক পিট মিলবে ?

সংকেত : সাউথ নিজের হাত থেকে খেললে এক পিটও পাবে না। দু-বার নর্থ থেকে স্যুটটি খেলতে হবে আর প্রথমবারে ক-বাঁটে গোলাম আর খ-বাঁটে দশ (ইষ্ট গোলাম দিলে বিবি) দিতে হবে। তাহলে তৃতীয় পিট সাউথ পাবে।

২৪।

N		S
♠Qx	N S	♠Axx
♣Ax		♣Qx

নো-ট্রাম্পের চুক্তি। ধরুন, ওয়েষ্ট দুটো স্যুটেরই ছোটো তাস (চৌঠা সেরা) লীড দিয়েছে। নর্থ থেকে কী দিতে হবে ?

সংকেত : নর্থে দু তাসে ইস্কাপনের বিবি আছে বলে এখনই বিবিটি খেলতে হবে। আবার চিড়িতনের বিবিতে পিট মিলতে পারে বলে নর্থ থেকে ছোটো চিড়িতন দিতে হবে। কারণ সাহেব সুদ্ধ স্যুট থেকে লীড হয়েছে ধরতে হবে। সে-ক্ষেত্রে বিবিতে পিট মিলবে। অবশ্য সাহেব সুদ্ধ স্যুট থেকে লীড না হয়ে থাকলে কোন অবস্থায়ই কোন বিবিতে পিট মিলবে না।

২৫। (ক)

N		S
♠Kxx	E	♠Jx
♡Kx	N S	♡Q10x
♢Kxx		♢Qxx
♣Kx	W	♣xx

২৫। (খ)

N		S
♠Jx	E	♠Qxx
♡Jx	N S	♡A10x
♢AJx		♢10x
♣A10x	W	♣Qx

নো-ট্রাম্পের খেলা। ধরুন, ওয়েষ্ট দুটো বাঁটেই প্রত্যেকটি স্যুটের ছোটো তাস (চৌঠা সেরা) লীড দেবেন। নর্থ এখন ছোটো খেলবে না বড় খেলবে ? সংকেতটি দেখার আগে প্রত্যেকটি স্যুট আলাদা আলাদা ভাবে লক্ষ্য করে সমাধানের চেষ্টা করুন। এ-ভাবের তাসে দৈনিক খেলতে হবে আপনাকে।

সংকেত : কোন অবস্থায় নর্থ থেকে বড়ো তাস দেয়া যাবে না। দিলে ন্যায্য পিট হারানোর সম্ভাবনাই বেশি। অবশ্য 'ক' বাঁটে চিড়িতন লীডের পর মরি-কি-বাঁচি করে চিড়িতনের সাহেব খেলতেই হবে। বাঁট দুটোয় অন্য স্যুটের ছোটো তাস কেন খেলতে হবে আর 'ক' বাঁটে কেন চিড়িতনের সাহেব দিতে হবে তা আপনিই বলুন।

সপ্তদশ অধ্যায় | ডুপ্লিকেট ব্রিজ

ডুপ্লিকেট ব্রিজে একই বিন্যাসের তাস দিয়ে পক্ষগণ বিভিন্ন ঘরে খেলেন। এক টেবিলে খেলার পর হাতগুলো কায়দা করে গুছিয়ে অন্য টেবিলে স্থানান্তরিত করা হয়। একই বিন্যাসের তাসে খেলতে হয় বলে এতে খেলোয়াড়দের নৈপুণ্য ধরা পড়ে। কাজেই প্রতিযোগিতামূলক খেলায় ক্রীড়ারত টিমগুলির ভালো তাস না পাওয়ার মন্দভাগ্যের জন্য অনুশোচনার ঠাঁই নেই এতে। কন্‌ট্রাক্ট ব্রিজের নিয়ম অনুসারেই ডুপ্লিকেট ব্রিজে ডাক দেয়া হয়। প্রত্যেকটি বাঁটের খেলা শেষ হতেই বাঁটটিতেই পাওয়া পয়েন্টের হিসাব সংগে-সংগেই পাকাপাকিভাবে শেষ করে ফেলা হয়, কারণ এতে এক বাঁটের সংগে অন্য বাঁটের কোন সম্পর্ক নেই।

ডুপ্লিকেট ব্রিজে পয়েন্টের হিসাব করা হয় একটু ভিন্ন ধরনে। ডাউন, ও-টি ও স্লামের জন্যে অবশ্য কন্‌ট্রাকটের মতো পয়েন্ট ধরা হয়।

তবে রাবার ও অনার্সের জন্যে এতে পয়েন্ট ধরা হয় না। চুক্তিপূরণ হলে এতে পুরো বা আংশিক গেম পয়েন্ট পাওয়া যায় আর তার সংগে নিম্নলিখিত হারে লভ্যাংশ (বোনাস) যুক্ত হয়।

১। চুক্তিমতো আংশিক গেম করলে……৫০। *

২। চুক্তিমতো পুরো-গেম করলে, অভেদ্য অবস্থায়…… ৩০০।

৩। চুক্তিমতো পুরো-গেম করলে, ভেদ্য অবস্থায়……৫০০।

। ম্যাচ-পয়েন্ট ।

প্রত্যেক বাঁটে পাওয়া মোট পয়েন্টের সংগে অন্য ঘরে সেই বাঁট যাঁরা খেলছেন তাঁদের পাওয়া মোট পয়েন্ট মিলিয়ে দেখা হয়। যে পক্ষ অন্য ঘরের বিপক্ষ থেকে বেশি পয়েন্ট পান তাঁরা নির্দিষ্ট হারে 'ম্যাচ-পয়েন্ট' পেয়ে যান। খেলার শেষে মোট ম্যাচ-পয়েন্টই জয়-পরাজয় নির্দেশ করে।

ইন্টারন্যাশনাল ম্যাচ-পয়েন্ট (I. M. P.) হিসাব করা হয় নিম্নভাবে : ২০ থেকে ৪০ পয়েন্টের পার্থক্যের জন্যে একটা, ৫০ থেকে ৮০ পয়েন্টের পার্থক্যের জন্যে দুটো, ৯০ থেকে ১২০ পয়েন্টের পার্থক্যের জন্যে তিনটে ইত্যাদি, ইত্যাদি—এইভাবে পয়েন্টের পার্থক্যের পরিমাণ অনুসারে ক্রমান্বয়ে উঁচু হারে ম্যাচ-পয়েন্ট ধরা হয়। 'ক' পরিশিষ্টে ইন্টারন্যাশনাল ম্যাচ পয়েন্টের ষ্ট্যাণ্ডার্ড চার্ট ও ভিক্‌ট্‌রি পয়েন্টের স্কেল দেয়া হয়েছে।

যখন কম দলের মধ্যে খেলা হয় তখন অবশ্য ম্যাচ-পয়েন্টের হিসাব না করে বাঁটগুলোতে পাওয়া মোট পয়েন্ট যোগ-বিয়োগ করে হিসাব রাখা হয়। খেলার শেষে প্রত্যেক দলের পাওয়া মোট পয়েন্টের পার্থক্যই তখন জয়-পরাজয় নির্দেশ করে। তখন অনার্স পয়েন্টও ধরা যায়।

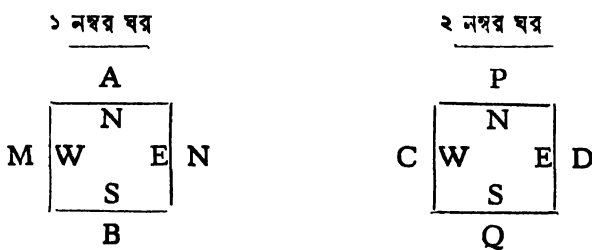
---

* চুক্তিমতো আংশিক গেমের খেলা হলে লভ্যাংশ ৫০ না ধরে অনেকে গেম-পয়েন্টের দ্বিগুণ লভ্যাংশ ধরেও খেলেন। সে-ক্ষেত্রে আলাদাভাবে আর আংশিক গেম-পয়েন্ট ৫০ ধরা হয় না।

। ভেদ্যতা ।

ডুপ্লিকেট ব্রিজে ভেদ্য (ভালনারেবল) ও অভেদ্য পক্ষ ঠিক করা হয় অনেকটা খামখেয়ালীভাবে। প্রথম বাঁটে দু-পক্ষই অভেদ্য। প্রথম বাঁটে যে-পক্ষ তাস বাঁটেন দ্বিতীয় বাঁটে তাঁরাই ভেদ্য। (নর্থকে তাস বাঁটতে দেয়াই প্রথায় দাঁড়িয়েছে।) তৃতীয় বাঁটে অপব পক্ষ এবং চতুর্থ বাঁটে দু-পক্ষই ভেদ্য। পঞ্চমবারে প্রথম পক্ষ, ষষ্ঠবারে দ্বিতীয় পক্ষ ইত্যাদি ইত্যাদি—এইভাবে ভেদ্যতা, অভেদ্যতা চলতে থাকে। বত্রিশটি বাঁটের মধ্যে কাঁরা কখন ভেদ্য হন তা 'ক' পরিশিষ্টে দেখানো হয়েছে।

। খেলার প্রণালী ।

দুটো টিমের মধ্যে নীচে দেখানো ভাবে খেলা অনুষ্ঠিত হয়। মনে করুন, 'ক' টিমেব A B,C,D খেলোয়াড়ের সংগে 'খ' টিমের M,N,P,Q খেলোয়াড় প্রতিদ্বন্দ্বিতা করবেন। তারা তখন চার দলে বিভক্ত হয়ে নীচে দেখানো ভাবে বসবেন :

প্রথম ঘরে A-B যে-তাস পাবেন, প্রত্যেক বাঁটের খেলার শেষে সেই তাসগুলো দ্বিতীয় ঘরে P-Qকে দেয়া হবে। বলা বাহুল্য, M-N এর তাস তখন C-Dকে দেয়া হবে। একই তাসে কোন্ টিম কত বেশি পয়েণ্ট পান সেইটেই বিচার্য। তাই ডুপ্লিকেট ব্রিজ এত আকর্ষণীয়।

ধরুন, কোন এক বাঁটে নর্থ সাউথ ভেদ্য আর তখন ১ নম্বর ঘরে A-B তিনটে হরতন চুক্তি করে চুক্তিমতো খেলা করলেন। তাতে তাঁদের পয়েণ্ট মিললো ১৪০ (৯০+৫০), বা অন্যমতে ১৮০ (৯০×২)। এদিকে

সেই বাঁটে ২ নম্বর ঘরে P-Q তিনটে নো-ট্রাম্পের চুক্তি করে চুক্তিপূরণ করলেন। তখন তাঁরা পেলেন ১০০+৫০০=৬০০ পয়েন্ট। ফলে বাঁটটির খেলার শেষে 'খ' টিমের নিট লাভ হলো ৪৬০ (৬০০ – ১৪০), বা অন্যমতে ৪২০ (৬০০ – ১৮০) পয়েন্ট।

নো-ট্রাম্প বা মেজর স্যুটে গেম-পয়েন্ট বেশি পাওয়া যায় বলে নো-ট্রাম্প বা মেজর স্যুটে খেলার চুক্তি করা সম্ভব হলে এতে মাইনর স্যুটে চুক্তি করা হয় না। ফলে ডুপ্লিকেটে মাইনর স্যুট দুটো অবহেলিতই রয়ে যায়।

। ডুপ্লিকেটের ছ-টি বোর্ড ।

এখানে ডুপ্লিকেট ব্রিজের ছ-টি বোর্ড পর পর দেখানো হলো। বোর্ড ছ-টি বিভিন্ন প্রতিযোগিতা থেকে নেয়া হয়েছে।* নানা দেশের নামকরা খেলোয়াড়দের উন্নত স্তরের ডাক, উপরি-ডাক, খেলার চুক্তি, ডাবল প্রভৃতির নমুনা এর ভেতর দেখতে পাবেন পাঠক। অবশ্য প্রথম সারির খেলোয়াড়রাও যে সময় সময় ভুল-পথে পা বাড়ান তারও নমুনা তাঁদের কয়েকজনের ডাক, ডাবল প্রভৃতি থেকে বুঝা যাবে। পাঠকের অবগতির জন্যে জানিয়ে রাখছি, চতুর্থ বোর্ডে ১ নম্বর ঘরে ঘোষক ছিলেন কালবার্টসন। তিনি শুধু এল-এসই ডাকেননি, বিপক্ষের ডাবলের পর রি-ডাবল করে চুক্তিমতো খেলাও করেছেন। অন্য ঘরে তাঁদের বিপক্ষ দল পাঁচ-এর ঘরেই ডাক থামান। এই একটা বাঁটের খেলার জন্যে কালবার্টসনের টিম ১১১০ পয়েন্টে এগিয়ে যান।

বাঁটগুলো নানা প্রতিযোগিতা থেকে নেয়া বলে এখানে টিম দুটোর নাম **ক** ও **খ** রাখা হলো। **ক** টিমের খেলোয়াড় হলেন A, B, C, D ও **খ** টিমের M, N, P, Q.

---

* হুবার্ট ফিলিপ্‌সের 'Thorne's Complete Contract Bridge' থেকে বাঁট ছ-টি ও প্রথম 'মজার বাঁটটি' নেয়া হয়েছে।

বোর্ড নম্বর ১

সাউথ বাঁটিয়ে।

নর্থ-সাউথ ভেদ্য।

১ নম্বর ঘর।

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
A	M	B	N
পাস	১♣	পাস	১♠
পাস	৪♠		

ঘোষক (ইষ্ট) মোট ১১ পিট নিয়ে চুক্তিপূরণ করেন। ফলে তাঁবা (খ টিম) পেলেন ৪৫০ (১২০+৩০+৩০০=৪৫০)।

২ নম্বর ঘর।

সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট
P	C	Q	D
পাস	১♣	পাস	১♠
পাস	৩♡*	পাস	৪◇*
পাস	৪♠	পাস	৫♡
পাস	৬♠		

* ওয়েষ্টের ৩♡ ও ইষ্টের ৪◇ হলো টেক্কা দেখানো কিউ-বিড।

ঘোষক (ইষ্ট) চুক্তিমতো ১২ পিট পান। ফলে তাঁরা (ক টিম) পেলেন ৯৮০ (১৮০+৫০০+৩০০=৯৮০)।

বোর্ডের ফল—ক টিম=৫৩০

নিট ফল—ক টিম=৫৩০

বোর্ড নম্বর ২

১ নম্বর ঘর।	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
	N	A	M	B
	১♡	ডাবল*	পাস	২◇
	২♡	২♠	২ নো-ট্রাম্প	৩♠
	পাস	পাস	ডাবল**	

* টেক-আউট ডাবল।

** ডাবল দেয়া ঠিক হয়নি।

ঘোষক (সাউথ) মোট ১০ পিট পেয়ে চুক্তিপূরণ করেন। ফলে তাঁরা (ক টিম) পেলেন ৫৮০ (১৮০+১০০+৩০০=৫৮০)।

২ নম্বর ঘর।	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
	D	P	C	Q
	১♡	ডাবল	২♡	৩◇
	৩♡	৪◇*	ডাবল	

* ৩♠ ডাকাই উচিত ছিল।

ঘোষক (নর্থ) মাত্র ৯ পিট পান। ফলে একটা কমতিতে বিপক্ষ (ক টিম) পেলেন ১০০।

বোর্ডের ফল—ক টিম = ৬৮০

নিট ফল—ক টিম = ১২১০

বোর্ড নম্বর ৩

১ নম্বর ঘর।

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
B	N	A	M
১♠	৩♣	৪♡ *	পাস
৪♠	ডাবল	৫♡ **	ডাবল

* ৩♡ ডাকাই উচিত ছিল।

** অযৌক্তিক, কারণ পাটনার সাইন-অফ করেছেন।

ঘোষক (সাউথ) মাত্র ৭ পিট পান। ফলে চারটে কমতিতে বিপক্ষ (খ টিম) পেলেন ১১০০।

২ নম্বর ঘর।

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
Q	D	P	C
১♠	৩♣	৩♡	পাস
৩♠	পাস	৪♡	পাস*
পাস	৫♣**	পাস	পাস
ডাবল			

* ডাবল দেয়া উচিত ছিল।

** অযৌক্তিক ডাক, কারণ পাটনার মুখ খোলেন নি।

ঘোষক (ইষ্ট) মাত্র ৯ পিট পান। ফলে দুটো কমতিতে বিপক্ষ (খ টিম) পেলেন ৩০০।

বোর্ডের ফল—খ টিম=১৪০০

নিট ফল—খ টিম=১৯০

বোর্ড নম্বর ৪

West	North / South	East	
	♠KQ52 ♡AQ3 ◇J7 ♣Q1062		
♠— ♡KJ652 ◇KQ853 ♣KJ4	N W E S	♠AJ1094 ♡10 ◇A642 ♣A98	ইষ্ট বাঁটিয়ে। ইষ্ট-ওয়েষ্ট ভেদ্য।
	♠8763 ♡9874 ◇109 ♣753		

১ নম্বর ঘর।	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
	N	A	M	B
	১♠	পাস	২♡	পাস
	২♠	পাস	৩◇	পাস
	৪ নো-ট্রা*	পাস	৬◇**	ডাবল
	পাস	পাস	রি-ডাবল	

* সন্ধানী-ডাক, ফোর-ফাইভ নো-ট্রাম্প প্রথায়।

** তিনটে টেক্কার খবর পেয়ে সরাসরি স্লামের চুক্তি।

ঘোষক (ওয়েষ্ট) চুক্তিমতো ১২ পিট পান। ফলে তাঁরা (খ টিম) পেলেন ১৭৩০ (৪৮০+৭৫০+৫০০=১৭৩০)।

২ নম্বর ঘর।

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
D	P	C	Q
১♠	পাস	২♡	পাস
২♠	পাস	৩◇	পাস
৫◇	সকলে পাস।		

ঘোষক (ওয়েষ্ট) মোট ১২ পিট পেয়ে চুক্তিপূরণ করেন। ফলে তাঁরা (ক টিম) পেলেন ৬২০। (১০০+২০+৫০০=৬২০)।

বোর্ডের ফল—খ টিম=১১১০
নিট ফল—খ টিম=১৩০০

বোর্ড নম্বর ৫

১ নম্বর ঘর—

ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
N	A	M	B
পাস	১ নো ট্রা	পাস	২ নো-ট্রা
সকলে পাস			

ঘোষক (সাউথ) চুক্তিমতো ৮ পিট পান। ফলে তাঁরা (ক টিম) পেলেন ৭০+৭০=১৪০।

২ নম্বর ঘর।	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট	নর্থ
	D	P	C	Q
	পাস	১♣	১♡	২♣
	২♡	২♠	পাস	২ নো-ট্রা
	পাস	৩ নো-ট্রা	পাস	পাস
	ডাবল			

ঘোষক (নর্থ) মাত্র ৫ পিট পান। ফলে চারটে কমতিতে বিপক্ষ (ক টিম) পেলেন ১১০০।

বোর্ডের ফল—ক টিম=১২৪০

নিট ফল—ক টিম=৬০

বোর্ড নম্বর ৬

১ নম্বর ঘর।	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ
	M	B	N	A
	পাস	১♡	২♠	৪♡
	সকলে পাস			

ঘোষক (নর্থ) ১১ পিট নিয়ে চুক্তিপূরণ করেন। ফলে তাঁরা (ক টিম) পেলেন ৪৫০ (১২০+৩০+৩০০=৪৫০)।

২ নম্বর ঘর।

	ওয়েষ্ট	নর্থ	ইষ্ট	সাউথ
	C	Q	D	P
	পাস	পাস	২♠	৩♣*
	৪♠	পাস	পাস	ডাবল
			সকলে পাস	

* সাউথের টেক আউট ডাবলের হাত। তা না দিয়ে ৩♣ কেন?

ঘোষক (ইষ্ট) চুক্তিমতো ১০ পিট পান। ফলে তাঁরা (ক টিম) পেলেন ৭৪০ (২৪০+৫০০=৭৪০)।

বোর্ডের ফল—ক টিম=১১৯০

নিট ফল—ক টিম=১১৩০

এই ছ-বাঁট খেলার শেষে 'ক' টিম ১১৩০ পয়েন্টে এগিয়ে রইলেন।

যে প্রতিযোগিতায় ম্যাচ-পয়েন্ট ধরে খেলা হয় সেখানে কোন বাঁটের খেলা শেষ হলে বাঁটটিতে কারা কত পয়েন্ট পেয়েছে তা মিলিয়ে দেখা হয়। যে যে টিম অন্য টিম থেকে বেশি পয়েন্ট পায়, কম পয়েন্ট পাওয়া টিমগুলোর কাছ থেকে তারা তখন প্রতি বাঁটের জন্য একটা করে পুরো ম্যাচ-পয়েন্ট পেয়ে যায়। আবার কোন টিমের সংগে অন্য টিমের পয়েন্ট সমান হলে তারা প্রত্যেকেই একটা করে আধা ম্যাচ-পয়েন্ট পায়।

। মজার বাঁট ।

পরের পৃষ্ঠায় দুটি মজার বাঁট দেখানো হলো। প্রথমটিতে যে কোন স্যুটে, এমন কি নো-ট্রাম্পেও পক্ষ বিশেষে গেম বা স্লামের চুক্তি করতে পারেন। ডুপ্লিকেট ব্রিজে বাঁটটিতে পক্ষদ্বয়ের অপটিমাম বিড বা সবচেয়ে লাভজনক চুক্তি কী হতে পারে, ভেবে দেখুন। পরে অবশ্য উত্তরটির সংগে মিলিয়ে দেখতে পারবেন। বলেই রাখি, বিভিন্ন ঘরে চুক্তি হয়েছিল এইরূপ: ৪♠, ৫♠, ৬♠, ৪♡, ৫♡, ৫◇, ৬◇, ৫♣, ৬♣, ৭♣ ও ৩ নো-ট্রাম্প। মনে রাখবেন, নর্থ বাঁটিয়ে আর নর্থ-সাউথ ভেদ্য।

নীচের দ্বিতীয় বাঁটে দু'পক্ষই ভেদ্য। ডুপ্লিকেটে ৬♠, ৬♡, ৬♣ ও ৭♣ ডাকা হয়েছিল। লেখক (ওয়েষ্ট) ডেকেছিলেন ৬♡। লেখকদের ডাক বাঁটটির পাশে দেয়া হলো। লেখকদের ৬♡-এর খেলা সম্ভব হলেও কেবল হরতন আর ওয়েষ্ট থেকে রুইতন লীড হলে নর্থ-সাউথের ৬♠-এর খেলা সম্ভব। আপনারা নর্থ-সাউথ হলে কী করতেন ?

North: ♠AQ62 ♡10 ◇3 ♣AKJ10653

West: ♠10985 ♡AKJ764 ◇AJ9 ♣—

East: ♠3 ♡Q98532 ◇Q1087 ♣72

South: ♠KJ74 ♡— ◇K6542 ♣Q984

নর্থ	ইষ্ট	সাউথ	ওয়েষ্ট
১♣*	পাস	২♣	৩♡
৫♣**	৫♡	পাস	পাস
ডাবল	রি-ডা	পাস	পাস
৬♣	পাস	পাস	৬♡
ডাবল	পাস	পাস	রি-ডা
সকলে পাস।			

* কালবার্টসন পদ্ধতি।

** ৩♠ ডাকা উচিত ছিল।

উত্তর : প্রথম বাঁটে নর্থ-সাউথের পক্ষে ৬◇ হবে অপটিমাম বিড। তাহলে তাঁরা ১৩২৬ (ডাবলে ১৪২৬) পয়েন্ট পাবেন। তবে তখন ইষ্ট-ওয়েষ্টের অপটিমাম বিড হবে সাতটা চিড়িতন। তাহলে ১৩২৬-এর চাইতে কম খেসারত দিয়ে (অর্থাৎ পাঁচটা কমতিতে ৯০০ দিয়ে) রেহাই পাবেন তাঁরা।

দ্বিতীয় বাঁটে নর্থ-সাউথের ৬♠ আর ইষ্ট-ওয়েষ্টের ৬♡ হবে সঠিক ডাক।

অষ্টাদশ অধ্যায় | নিয়ম-শৃংখলা, সৌজন্য ও ঔচিত্য

ব্রিজের আন্তর্জাতিক আইন সকল খেলোয়াড়ই মানতে বাধ্য। আইনের বিধানগুলি হুবহু উদ্ধৃত করতে হলে পঞ্চাশ ষাট পৃষ্ঠায়ও কুলাবে না বলে বইখানার স্বল্পপরিসরে সেগুলি উদ্ধৃত করা সম্ভব হলো না। সেগুলি জানতে হলে বিদেশী ভাষায় লিখিত কোন বই-এর শরণাপন্ন হতে হবে পাঠককে।

অবশ্য আপাতত আইনের বিধানগুলি বিস্তৃতভাবে না জানলেও বিশেষ কিছু এসে যাবে না। এমন কি, প্রতিযোগিতামূলক খেলায় অংশগ্রহণ করতেও পাঠকদের আটকাবে না। প্রতিযোগিতামূলক খেলায় দরকার হলে 'আম্পায়ার' বিধানগুলির উল্লেখ ও ব্যাখ্যা করবেন।

'রিভোক', 'পেনাল্টি কার্ড' প্রভৃতি ধরনের আইন-ভঙ্গের ব্যাপারই ব্রিজে বেশির ভাগ ক্ষেত্রে ঘটে থাকে। সেসব যথাস্থানে আলোচিত হয়েছে। এখানে কতকগুলি নিয়ম-শৃংখলা, ঔচিত্য-অনৌচিত্যের বিষয় উল্লেখ করা হলো। ব্রিজ-খেলার সময়, বিশেষত প্রতিযোগিতামূলক বা বাজি-রেখে (স্টেকে) খেলায় এগুলি অবশ্য পালনীয়।

। তাস বাঁটা ।

১। তাস বাঁটার আগে প্রত্যেক খেলোয়াড় একবার করে তাসগুলি ভাঁজতে (শাফল করতে) পারবেন। অবশ্য সকলেই ভাঁজতে না চাইলে বাঁটিয়ের বাঁ-হাত কমপক্ষে তিনবার তাসগুলি ভাঁজবেন। তারপর বাঁটিয়ের বাঁ-পাশে রাখবেন। 'আম্পায়ার' থাকলে তিনিই ভাজবেন। বিলি করার আগে ইচ্ছে করলে বাঁটিয়েও একবার ভেঁজে নিতে পারবেন। তারপর ডান-হাত কয়েকখানা তাস কেটে দিলে তিনি বিলির কাজ শুরু কববেন। চারখানার কম তাস কাটা চলবে না।

২। চারজনের মধ্যে সব তাস বিলি না-হওয়া পর্যন্ত তাস তোলা বা গুটানো উচিত নয়। বিলির সময় দৈবাৎ কোনো অনার্স চিৎ হলে আবার একই বাঁটিয়েকে বাঁটতে হবে।

। উচ্চারণ ।

প্রতি বার বক্তব্য বলবার সময় উচ্চাবণ একই স্বরগ্রামে রাখতে হবে। তাই স্বর একবাব মিহি ও আরেকবার চড়া হলে চলবে না। যেমন— ডাব্‌ল, ডাবল, ডা-বো-ল , ডায়মণ্ড, ডায়-মণ্ড, ডা য়-ম-ণ্ড ইত্যাদি। কারণ তাতে পার্টনারকে অন্যায়ভাবে ইঙ্গিত দেয়া হয়।

। শব্দ বা ভাষা ।

১। একই অর্থ প্রকাশের জন্যে বিভিন্ন সময় বিভিন্ন শব্দ বা ভাষা ব্যবহার করা উচিত নয়। যেমন—পাস, নো, নো-বিড, উঁহু, না , ওয়ান নো ট্রাম্প, একটা নো-ট্রাম্প ; টু ডায়মণ্ড, দুটো ডায়মণ্ড ; দুটো রুইতন ; সিক্স হার্টস ; ছ-টা হরতন , এল এস ইন হার্টস ইত্যাদি।*

২। 'আমার একটা হরতন', 'চারটে রুইতনে ডাবল', 'একটা ইস্কাপনে ডাবল', 'একটা নো-ট্রাম্পে ডাবল' প্রভৃতি উক্তি ইঙ্গিতপূর্ণ। শেষের দুটো যে সংকেতী ডাবল (টেক-আউট ডাবল) তা বলার অপেক্ষা রাখে না। যে কোন ধরনেরই ডাবল হোক না কেন, শুধু 'ডাবল' কথাটিই উচ্চারণ করতে হবে।

---

* যথাসম্ভব বাংলা শব্দগুলি ব্যবহার করতে পাঠকদের অনুরোধ করছি।

। ডাক ।

১। কাদের কত 'স্কোর' আছে, কোন পক্ষ ভেদ্য (ভালনারেবল) কিনা—ডাক চলবার সময় সেসব তথ্য ইচ্ছে করলে যে-কোন খেলোয়াড় জানতে পারবেন। কিন্তু পার্টনারকে কোন ভাবের ইঙ্গিত দেয়ার উদ্দেশ্যে এ-ধরনের খোঁজ-খবর নেয়া যাবে না, বা পার্টনার জানতে না চাইলে সেধে তাঁকে স্কোরের দিকে নজর দিতে বলা যাবে না। সেধে পার্টনারকে এ-ধরনের খবর জানানো যে চরম অসাধুতা তা বলাই নিষ্প্রয়োজন।

২। পার্টনারের চোখে চোখ রেখে ডাক দেয়া অনুচিত।

৩। ডাকতে, ডাবল দিতে বা পাস দিতে পার্টনার ইতস্তত করতে থাকলে তাঁকে কোন ভাবের ইঙ্গিত দেয়া গুরুতর অন্যায়।

৪। নিজেদের ডাকে বা চুক্তিতে বিপক্ষ ডাবল দিলে, 'বেশ' (Good) 'সন্তুষ্ট' (Content), 'রাজী' (Accepted) প্রভৃতি ধরনের অবাঞ্ছিত উচ্ছ্বাস প্রকাশ করা যাবে না। এতে পার্টনারকে ইঙ্গিত দেয়া হয়। বলতে হবে 'পাস', 'নো-বিড' বা বাংলা মতে 'না'।

৫। ডাক চলবার সময় কোন খেলোয়াড়ের ভুল ডাকের সমালোচনা করা যাবে না।

৬। পালামতো ডাকতে বা ডাবল দিতে অযথা দেরি করা চলবে না। তাতে পার্টনারকে অন্যায়ভাবে হাতের অবস্থা জানানো হয়। যদি সামান্য দেরি হয়েই যায়, তবে আর পাস না দিয়ে ডাকা বা ডাবল দেয়াই উচিত।

। ডামি ।

১। লীডের পর ডামি তাঁর তাস বিছিয়ে দিতেই 'থ্যাঙ্ক ইউ', 'ধন্যবাদ' প্রভৃতি শব্দ আউড়ে ডামিকে অযথা তারিফ করা ঘোষকের উচিত নয়।

২। প্রতিযোগিতামূলক খেলায় বিপক্ষের, এমন কি পার্টনারেরও তাস দেখা উচিত নয়। ঘরোয়া খেলায় ডামি যদি কারো তাস দেখেনও, তবে তাঁকে চুপচাপ থাকতে হবে। নিজের আসন ছেড়ে উঠে গিয়ে পার্টনারের খেলা দেখা, তাঁকে নির্দেশ দেয়া বা তাঁর খেলার সমালোচনা করা ডামির উচিত নয়।

৩। ঘোষকের নির্দেশমতো ডামি কোন তাস এগিয়ে দিতে পারলেও কোন্ তাসখানা খেলতে হবে তা ঘোষক না-বলা পর্যন্ত কোন তাসের দিকে তিনি হাত বাড়াতে পারবেন না। অবশ্য ঘোষক ভুল হাত থেকে খেলতে উদ্যত হলে ডামি তাঁকে সতর্ক করে দিতে পারবেন। কোন পিটের খেলা শেষ হলে ডামি পিটটির তাসগুলো গুটোতে পারবেন।

৪। ডামি সমেত সকল খেলোয়াড়ই কোন আলোচনায় যোগ দিতে পারবেন।

। খেলা ।

১। খেলা চলবার সময় কাঁরা ক-পিট পেয়েছেন যে-কোন খেলোয়াড় (ডামি ছাড়া) তা জিজ্ঞেস করতে পারবেন। কিন্তু পার্টনারকে ইঙ্গিত দেয়ার জন্যে কোন খেলোয়াড় এ-ধরনের খোঁজ-খবর নিতে পারবেন না। কাজেই আর ক-পিট পেলে চুক্তিপূরণ হবে বা ডাউন হবে—প্রভৃতি ধরনের সংবাদ সেধে পার্টনারকে বলা যাবে না। সেধে এসব খবর জানানোও চরম অসাধুতা।

২। অযথা জোরে বা শব্দ সৃষ্টি করে তাস ফেলা চলবে না, বা কায়দা করে তাস ছুঁড়ে দিয়ে পার্টনারকে কোন ইশারা করা যাবে না।

৩। পালামতো তাস খেলতে হবে। তার আগে, অর্থাৎ ডান-হাত না-খেলা পর্যন্ত প্যাক থেকে কোন তাস বার করে খেলার জন্যে তুলে ধরা, এমন কি, প্যাক থেকে কোন তাস অংশত বার করাও যাবে না। ডামির তাসও পালামতো খেলতে হবে।

৪। পালামতো তাস খেলতে অযথা দেরি করা উচিত নয়। প্রতিরোধকারীদের কারো দেরি করে তাস খেলাকে অসাধুতার পর্যায়ে ফেলা যায়।

। বিবিধ ।

১। অন্যের তাস দেখা বা অন্যকে তাস দেখানো কোন খেলোয়াড়ের উচিড নয়। ভালো খেলোয়াড়রা এতে বড্ড বিরক্তি বোধ করেন।

২। নিজে ভুল খেলা বা খারাপ তাস পাবার জন্যে অযথা অনুশোচনা করা কোন খেলোয়াড়ের উচিত নয়। মন্দভাগ্যের জন্যে খেলার টেবিলে বসে অনুশোচনাকে অন্যে, বিশেষ করে বিপক্ষ থোড়াই কেয়ার করেন।

৩। খেলার সময় পার্টনারের কোন ডাককে বা খেলাকে তারিফ করা বা মন্দ বলা (dis-approve করা) চলবে না।

৪। কোন হাঁটের খেলা চলার সময় কোন খেলোয়াড়ের ভুল খেলার সমালোচনা করা যাবে না। অবশ্য হাঁটটির খেলা শেষ হলে কোন পক্ষে কেউ যদি কোন সমালোচনাকে স্বাগত জানান তবে করা যাবে।

৫। প্রতিযোগিতামূলক খেলায় কোন গোপন পদ্ধতি বা অস্বাভাবিক প্রথা (Private system or unusual convention) ব্যবহার করা চলবে না।

৬। সবসময়ই সৌজন্য বজায় রেখে চলতে হবে। বিপক্ষের কোন খেলোয়াড় আইনভঙ্গ করলে তাঁর সংগে বচসা না করে সে দিকে অ্যাম্পায়ারের দৃষ্টি আকর্ষণ করতে হবে। নিজের পার্টনার কোন ভুল করলে তাঁর কী করা উচিত ছিল শুধু সেইটুকু জানিয়েই থামা উচিত। অযথা হৈ-চৈ ও চেঁচামিচি কেউ যে পছন্দ করেন না তা ভুললে চলবে না। পার্টনারের বকুনির জ্বালায় অতিষ্ঠ হয়ে কেউ কেউ ব্রিজ-খেলা ছেড়ে দিয়েছেন বলে শুনা যায়।

৭। দর্শকেরা কোন মন্তব্য করতে পারবেন না, বা কোন ভুলের বা রীতি বিরুদ্ধতার (irregularity) প্রতি খেলোয়াড়দের দৃষ্টি আকর্ষণ করতে পারবেন না। অবশ্য সাক্ষী হিসেবে আহুত হলে তাঁরা তাঁদের কথা বা মতামত জানাতে পারবেন।

উপরোক্ত নির্দেশগুলি আইনের আওতায় না পড়লেও এগুলিকে আইনের মর্যাদা দিতে হবে। প্রতিযোগিতামূলক খেলায় নির্দেশগুলি ভঙ্গ বা অমান্য করলে আমপায়ার তাঁকে সতর্ক করে দেবেন। বার বার লঙ্ঘন করলে তিনি তাঁদের বিরুদ্ধে শাস্তিমূলক ব্যবস্থাও নিতে পারবেন।

পরিশিষ্ট ক

A. Standard International Match Point and Vulnerability Chart.

Standard	I. M. P.		Vulnerability		
From	To	Match Point	Deal No.	Dealer	Vulnerable
20	40	1	1	N	None
50	80	2	2	E	N-S
90	120	3	3	S	E-W
130	160	4	4	W	Both
170	210	5	5	N	N-S
220	260	6	6	E	E-W
270	310	7	7	S	Both
320	360	8	8	W	None
370	420	9	9	N	E-W
430	490	10	10	E	Both
500	590	11	11	S	None
600	740	12	12	W	N-S
750	890	13	13	N	Both
900	1090	14	14	E	None
1100	1290	15	15	S	N-S
1300	1490	16	16	W	E-W
1500	1740	17	17	N	None
1750	1990	18	18	E	N-S
2000	2240	19	19	S	E-W
2250	2490	20	20	W	Both
2500	2990	21	21	N	N-S
3000	3400	22	22	E	E-W
3500	3990	22	23	S	Both
4000 and	above	24	24	W	None ✿

✿ ২৫ থেকে ৩২ বাঁট পর্যন্ত ভেদ্যতা ও অভেদ্যতা ১ থেকে ১৬-এর অনুরূপ।

B. Scale of I. M. Ps. and Victory Points.

For 20 deals			For 40 deals		
0—4	I.M.Ps	5—4	0—6	I.M.Ps.	5—4
5—10	„	6—3	7—14	„	6—3
11—16	„	7—2	15—23	„	7—2
17—22	„	8—1	24—33	„	8—1
23 & over	„	9—0	34 & over	„	9—0

পরিশিষ্ট খ

ডাক ও প্রতি-ডাকের সারাংশ

গোড়ার ডাক, প্রতি-ডাক, রক্ষণাত্মক ডাক প্রভৃতি সম্বন্ধে ব্রিজ-উপাসকের নির্ভুল জ্ঞান থাকা প্রয়োজন। উৎসাহী পাঠকের সুবিধার জন্যে ডাক সম্বন্ধে সংক্ষিপ্ত চার্ট এখানে দেয়া হলো।

। সুটে এক-এর ডাক।

১৩ ফোঁটা বা ২½ ট্রিকের কমে গোড়ার ডাক দেয়া যায় না। তবে হরতন ও ইস্কাপনে দখল (কন্ট্রোল) থাকলে ১১-১২ ফোঁটা বা ২ ট্রিকেও ডাকার উপযোগী সুট শুরু করা যায়। দু-রঙা সুটের হাতেও ১১-১২ ফোঁটায় অনায়াসে ডাকা যায়।

১। ১৩-২০ ফোঁটা বা ২½-৪½ ট্রিকে......ডাকার উপযোগী সুট।

২। ১৪-১৫ ফোঁটা বা ৩ ট্রিকে, ডাকার উপযোগী সুট না থাকলে...... ১♣ বা ১♢।

সাড়া

১। ৫ ফোঁটা বা ১ ট্রিক পর্যন্ত......পাস।

২। তবে তখন ৭/৮ তাসের মেজর সুট থাকলে সুটটিতে গেমের চুক্তি।

৩। ৬-৯ ফোঁটা বা ১½ ট্রিকে......১ নো-ট্রাম্প, বা সম্ভব হলে পার্টনারের সুট সমর্থন।

৪। ১০-১২ ফোঁটা বা ২ ট্রিকে····· ডাকার উপযোগী স্যুট, বা সমর্থন থাকলে পার্টনারের মেজর স্যুটে গেমের চুক্তি।

৫। ১৩-১৫ ফোঁটা বা ২২/১-৩ ট্রিকে·· ···গেম-নির্দেশক ২ নো-ট্রাম্প, না-ডাকা স্যুট তিনটিতে আটক থাকলে।

৬। ১৬-২০ ফোঁটা বা ৪-৪১/২ ট্রিকে ·····ধাপ ডিঙিয়ে দ্বিতীয় কোন স্যুট ডেকে স্লাম-নির্দেশক সাড়া।

ফিরতি ডাক

। ক। পার্টনার ১ নো-ট্রাম্প ডেকে নঞ-অর্থক সাড়া দিলে সুষম বিন্যাসে :

১। ১৩-১৫ ফোঁটা বা ৩১/২ ট্রিক পর্যন্ত · ··পাস।

২। ১৬-১৮ ফোঁটা বা ৪ ট্রিক পর্যন্ত ·····২ নো-ট্রাম্প।

৩। ১৯-২০ ফোঁটা বা ৪১/২ ট্রিকে····· ৩ নো-ট্রাম্প।

দ্রঃ তবে সুষম বিন্যাস না হলে উপরোক্ত যে কোনো হাতে গোড়ার স্যুট বা নতুন স্যুট।

। খ। পার্টনার স্যুট ডেকে সাড়া দিলে :

১। ১৩-১৪ ফোঁটা বা ৩ ট্রিকে····· পাস, পার্টনার সূচনাকারীর স্যুটে মামুলী সমর্থন জানিয়ে থাকলে। তবে বৈশিষ্ট্য থাকলে নতুন স্যুট।

২। ১৩-১৫ ফোঁটা বা ৩ ট্রিক পর্যন্ত······গোড়ার স্যুটের দ্বিরুক্তি (রি-বিড), বা ডাকার উপযোগী দ্বিতীয় স্যুট প্রদর্শন, বা পার্টনারের স্যুট সমর্থন। ১৬-১৮ ফোঁটার ধাপ ডিঙিয়ে নো-ট্রাম্প। এই ফিরতি ডাকটি বিশেষ গুরুত্বপূর্ণ।

৩। ১৩-২০ ফোঁটা বা ৪১/২ ট্রিক পর্যন্ত, পার্টনারের ২ নো-ট্রাম্প সাড়ার পর······গোড়ার স্যুটের দ্বিরুক্তি, বা দ্বিতীয় স্যুট প্রদর্শন। এর কোনটা সম্ভব না হলে······৩ নো-ট্রাম্প।

৪। ১৩-১৭ ফোঁটা বা ৪১/২ ট্রিক পর্যন্ত, পার্টনার ছিনানো বা দাবানো ডাক দিয়ে গেমের চুক্তি করে থাকলে······পাস। কিন্তু ১৮-২০ ফোঁটায় পার্টনারের স্যুটে স্লামের চুক্তি।

। স্যুটে দুই-এর ডাক।

২৩ ফোঁটা বা ৫১/২ ট্রিক বা তার বেশি থাকলে স্যুটে দুই-এর ডাক দেয়া যায়। ২১-২২ ফোঁটা বা ৫ ট্রিকের অসম বিন্যাসের হাতে তাসে কিছু বিশেষত্ব থাকলে দুই-এর ঘরে ডাকার উপযোগী স্যুট ডাকা যায়। প্রায় দুর্ভেদ্য

দু-রঙা স্যুট থাকলে ১৬-২০ ফোঁটা বা ৩½-৪½ ট্রিকের হাতেও যে কোন স্যুট দুই-এর ঘরে ডাকা যায়।

সাড়া

১। ০-৬ ফোঁটা বা ½ ট্রিক পর্যন্ত……২ নো-ট্রাম্প।

২। ৭-১১ ফোঁটা বা ১½ ট্রিকে……ডাকার উপযোগী স্যুটে তিন। কোন স্যুট না থাকলে……৩ নো-ট্রাম্প।

৩। ১২-১৩ ফোঁটা বা ২-২½ টিকে……পাঁচ বা বেশি তাসের স্যুটে তিন। পরের চক্করে পার্টনারের স্যুট সমর্থন, অবশ্য থাকলে। এসব ক্ষেত্রে জি-এস সম্ভব।

। স্যুটে তিন ও চার-এর ডাক ।

কোন স্যুট ডাকার মতো পর্যাপ্ত তাস না থাকলেও ৮-১০ ফোঁটা বা ১½-২ ট্রিকে ৭, ৮ বা ৯ তাসের কোন স্যুট তিন, চার বা পাঁচ বলেও শুরু করা যায়।

সাড়া

১। সূচনাকারী চার বা পাঁচ ডেকে গেমের চুক্তি করে থাকলে…… পাস, অবশ্য স্লামের সম্ভাবনা না থাকলে।

২। মাত্র দু'পিট নেয়ার সামর্থ্য থাকলে……পাস। কারণ সূচনাকারী দুটো বা তিনটে কমতির ঝুঁকি নিয়েই ডেকেছেন।

৩। তিন পিট নেয়ার সামর্থ্য থাকলে……সূচনাকারীর স্যুটে গেমের চুক্তি বা সমর্থন।

৪। ১২-১২ ফোঁটা বা ২½ ট্রিকে…সূচনাকারীর মেজর স্যুটে গেমের চুক্তি।

৫। ১২-১৩ ফোঁটা বা ২½ ট্রিকে না-ডাকা স্যুট তিনটিতে আটক থাকলে আর সূচনাকারীর স্যুটটি মাইনর হলে এবং স্যুটটির অন্ততঃ দু'খানা তাসসহ টেক্কা, সাহেব বা বিবির একটা থাকলে· ….৩ নো-ট্রাম্প।

৬। দুর্ভেদ্য ৬।৭ তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে……মেজর স্যুটটি তিনের ঘরে।

। নো-ট্রাম্পে এক-এর ডাক ।

১৬-১৮ ফোঁটা বা ৩½-৪ ট্রিকের সুষম বিন্যাসের হাতে অন্ততঃ তিনটি স্যুটে দখল থাকলে ১ নো-ট্রাম্প ডাকতে হয়। ডাকার উপযোগী লম্বা ও দুর্ভেদ্য কোন মাইনর স্যুট থাকলেও এই ধরনের হাতে ১ নো-ট্রাম্প ডাকা হয়।

সাড়া

১। ৭ ফোঁটা বা ১ ট্রিক পর্যন্ত .....পাস।

২। ৮-৯ ফোঁটা বা ১½ ট্রিকে......২ নো-ট্রাম্প।

৩। ৮-৯ ফোঁটা বা ১½ ট্রিকসহ পাঁচ তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে..... স্যুটটি ২-এর ঘরে।

৪। ১০-১৪ ফোঁটা বা ২-২½ ট্রিকে......৩ নো-ট্রাম্প।

৫। ১৫-১৬ ফোঁটা বা ৩-৩½ ট্রিকে......৪ নো-ট্রাম্প।

৬। ১৭-১৮ ফোঁটা বা ৪ ট্রিকে বা তার চাইতে জোরালো হাতে...... ৬ নো-ট্রাম্প বা ৭ নো-ট্রাম্প, বা ধাপ ডিঙিয়ে কোন স্যুট।

৭। কমপক্ষে ৮ ফোঁটাসহ চার তাসের মেজর স্যুট থাকলে স্টেম্যান কনভেনশান অনুযায়ী......২♣

ফিরতি ডাক

১। ১০-১৮ ফোঁটায়, পার্টনার ২ নো-ট্রাম্প ডেকে সাড়া দিয়ে থাকলে ..... ৩ নো-ট্রাম্প। তখন ১৬ ফোঁটায় পাস, দুর্ভেদ্য মাইনর স্যুট না থাকলে।

২। ১৭-১৮ ফোঁটায়, পার্টনার স্যুট ডেকে থাকলে......ডাকার উপযোগী বা প্রায় ডাকার উপযোগী কোন স্যুটে তিন।

৩। ১৬ ফোঁটায়, পার্টনার মেজর স্যুট ডেকে থাকলে......স্যুট সমর্থন। সমর্থন না থাকলে......২ নো-ট্রাম্প।

৪। ১৬ ফোঁটায়, পার্টনার ধাপ ডিঙিয়ে স্যুট ডেকে থাকলে আর স্যুটটিতে সমর্থন না থাকলে..... ৩ নো-ট্রাম্প।

৫। ১৮ ফোঁটায়, পার্টনার ধাপ ডিঙিয়ে স্যুট ডেকে থাকলে .... ডাকার উপযোগী স্যুট, নইলে পার্টনারের স্যুট সমর্থন।

৬। পার্টনার ২♣ ডেকে থাকাল স্টেম্যান অনুসারে চার তাসের মেজর স্যুট (যদি থাকে), নইলে ১৬-১৭ ফোঁটার হাতে .....২◇ আর ১৮ ফোঁটার হাতে ...২ নো-ট্রাম্প।

নো-ট্রাম্পে দুই-এর ডাক

সব স্যুটে আটক থাকলে ২২-২৪ ফোঁটা বা ৫-৫½ ট্রিকের সুষম বিন্যাসের হাতে ২ নো-ট্রাম্প ডাকা হয়।

সাড়া

১। ৩ ফোঁটা বা ট্রিকশূন্য হাতে……পাস।

২। ৪ ফোঁটা বা ½ ট্রিকে……৩ নো-ট্রাম্প।

৩। ফোঁটা বা ট্রিকশূন্য হাতে ছ'তাসের মেজর স্যুট, বা দু'একখানা বড় অনার্যসহ পাঁচ তাসের মেজর স্যুট থাকলে……স্যুটটি, তিন-এর ঘরে।

৪। ৫-৭ ফোঁটা বা ১ ট্রিকের দু-রঙা হাতে……স্যুট দুটোর একটিতে (সাধারণতঃ উচ্চ মানেরটিতে) তিন।

৫। ৮-৯ ফোঁটা বা ১½ ট্রিকসহ ছয় বা সাত তাসের স্যুট থাকলে…… স্যুটটিতে চার।

৬। ৯-১০ ফোঁটা বা ১½-২ ট্রিক, বা ১১-১৩ ফোঁটা বা ২½ ট্রিক, বা ১৪-১৫ ফোঁটা বা ৩ ট্রিকের সুষম বিন্যাসে…… যথাক্রমে ৪ নো-ট্রাম্প, ৬ নো-ট্রাম্প ও ৭ নো-ট্রাম্প।

ফিরতি ডাক

১। পার্টনারের সাড়া হতাশাব্যঞ্জক হলে……৩ নো-ট্রাম্প।

২। পার্টনারের সাড়া আশাব্যঞ্জক হলে……ডাকার উপযোগী স্যুট। তখন স্লাম সম্ভব।

। রক্ষণাত্মক ডাক ।

কমপক্ষে ১০ ফোঁটা বা ১½ ট্রিক না থাকলে রক্ষণাত্মক ডাক দেয়া উচিত নয়। রক্ষণাত্মক ডাকের স্যুট লম্বা ও দুর্ভেদ্য হওয়াই বাঞ্ছনীয়।

১। ১০-১২ ফোঁটা বা ১½ ট্রিকে…… লম্বা ও দুর্ভেদ্য স্যুট।

২। ১৩-১৪ ফোঁটা বা ২-২½ ট্রিকে…… যে কোন স্যুট।

৩। ১৩-১৪ ফোঁটা বা ২-২½ ট্রিকসহ দু-রঙা স্যুট থাকলে……ধাপ ডিঙিয়ে স্যুট দুটোর একটি।

৪। ১৪-১৬ ফোঁটা বা ৩-৩½ ট্রিক থাকলে……ডাকার উপযোগী স্যুট, ধাপ ডিঙিয়ে।

৫। ১৬-১৮ ফোঁটা বা ৩½-৪ ট্রিকের সুষম বিন্যাসের হাতে, বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক থাকলে……১ নো-ট্রাম্প।

৬। ১৬-১৮ ফোঁটা বা ৩½-৪ ট্রিকের হাতে একটা লম্বা ও দুর্ভেদ্য মাইনর স্যুট ও বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক থাকলে……২ নো-ট্রাম্প।

৭। ১৯-২০ ফোঁটা বা ৪ ট্রিক ও বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটক থাকলে ……২ নো-ট্রাম্প।

৮। ১৯-২০ ফোঁটা বা ৪ ট্রিকে বিপক্ষের ডাকা-স্যুটে আটকসহ দুর্ভেদ্য পাঁচ তাসের মাইনর স্যুট থাকলে……৩ নো ট্রাম্প।

সাড়া

।ক। স্যুট ডেকে পার্টনার রক্ষণাত্মক ডাক দিলে :

১। ৯ ফোঁটা বা ১ ট্রিক পর্যন্ত……পাস। কিন্তু পার্টনার ডাবল খেলে নিজের ডাকার উপযোগী স্যুট, মামুলীভাবে।

২। ১০-১১ ফোঁটা বা ১½-২ ট্রিকে……নিজের ডাকার উপযোগী স্যুট বা পার্টনারের স্যুট সমর্থন।

৩। ১২-১৫ ফোঁটা বা ২-২½ ট্রিকে…… ধাপ ডিঙিয়ে নিজের কোন নতুন স্যুট।

।খ। রক্ষণাত্মক নো-ট্রাম্প ডাক মাত্রই গেম-নির্দেশক। পার্টনার ১ নো-ট্রাম্প বলে রক্ষণাত্মক ডাক দিলে :

১। ৪ ফোঁটা পর্যন্ত……পাস।

২। ৫-৬ ফোঁটা বা ১ ট্রিকের সুষম বিন্যাসে……২ নো-ট্রাম্প।

৩। ৫-৬ ফোঁটা বা ১ ট্রিক সহ পাঁচ বা ছ'তাসের কোন মেজর স্যুট থাকলে……স্যুটটি, মামুলীভাবে। কিন্তু পাঁচ বা ছ'তাসের কোন মাইনর স্যুট থাকলে……৩ নো-ট্রাম্প।

৪। পার্টনার ২ নো-ট্রাম্প ডেকে থাকলে ৫-৬ ফোঁটা বা ১ ট্রিকের হাতে ……৩ নো-ট্রাম্প।

মনে রাখবেন, ৯-১০ ফোঁটা বা বেশি থাকলে স্বাধীনভাবে সাড়া দেয়া যাবে।

পরিশিষ্ট গ

চতুর্থ বিশ্ব ব্রিজ ওলিম্পিয়াড

ফ্লোরিডার মিয়ামি বীচে অনুষ্ঠিত ১৯৭২ সালের বিশ্ব ব্রিজ প্রতিযোগিতায় ইটালির 'ব্লু-টিম' আবার বিজয়গৌরবে ভূষিত হয়েছে। এই নিয়ে দু'বার ছাড়া তারা পর পর বারোবার বিশ্ববিজয়ীর সম্মান লাভ করল। অবশ্য সে দু'বার (১৯৭০ ও ১৯৭১ সাল) তারা উক্ত প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করেনি।

আমাদের পক্ষে একটি আনন্দ সংবাদ, ভারত এই প্রথম বিশ্ব ব্রিজ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করেছে। প্রথম দিকে ভারত ভালই খেলেছিল। এমন কি, এক সময়ে দ্বিতীয় স্থানেও উন্নীত হয়েছিল। কিন্তু শেষের দিকে একেবারে তলিয়ে যায় এবং চল্লিশটি টিমের মধ্যে ২২তম স্থান অধিকার করে। আমাদের বিফলতার মুখ্য কারণ, টিম নির্বাচনে অযথা বিলম্ব এবং প্রতিনিধিদের প্রাক-প্রতিযোগিতা অনুশীলনের অভাব। অনুশীলনের অভাবে খেলার সময় পার্টনারদের মধ্যে ভুল বুঝাবুঝি ঘটেছে বহুবার যদিও ব্যক্তিগত ক্রীড়ানৈপুণ্যের জন্যে তাঁরা বাহবা কুড়িয়েছেন। তাছাড়া, আমাদের সেরা টিমও পাঠানো হয়নি। যাই হোক, আমাদের হতাশ হবার কিছুই নেই। আমরা যে বিশ্ব ব্রিজ প্রতিযোগিতায় যোগদান করতে সাহস অর্জন করেছি, সেটাও কি কম লাভ?

খেলার চূড়ান্ত ফল সম্বন্ধে ২৫ জুন, ১৯৭২ 'রয়টার' জানাচ্ছে:

Italy won the World Bridge Olympiad yesterday beating the U. S. A. by 65 International Match Points over 88 boards. The Italians (Blue Team) who have dominated international bridge over more than a decade clinched the final game against U. S. A. by 203 to 165. Canada took the third place thrashing France by 100 to 29.

পাঠকের অবগতির জন্যে বলে রাখি, চীন এবং গ্রেট বৃটেন যথাক্রমে পঞ্চম ও ষষ্ঠ স্থান অধিকার করে।

পরিশিষ্ট ঘ

বই-এ ব্যবহৃত বাংলা প্রতিশব্দ

Agreed Suit—মিল-খাওয়া স্যুট
Asking Bid—সন্ধানী-ডাক
Biddable—ডাকার উপযোগী, ডাকার মতো
Bidder—ডাকিয়ে
Check—আটক, আটক তাস
Control—দখল, কর্তৃত্ব
Convention—প্রথা, রীতি
Deal—বাঁট, বাঁটা
Dealer—বাঁটিয়ে
Declarer—ঘোষক
Defender—প্রতিরোধকারী
Defensive Bid—রক্ষণাত্মক ডাক
Discard—পাশানো
Doubleton—দুনো তাস
Down—কমতি
Freakish—খামখেয়ালী
Game forcing—গেম-নির্দেশক
Jumping Bid—ধাপ-ডিঙানো ডাক
Lead—দান, প্রথম দান
Limit Bid—সীমিত ডাক
Loser—হার-এর তাস/পিট
Opener—সূচনাকারী
Opening Bid—গোড়ার ডাক
Over Call—উপরি-ডাক
Over ruff—উপরি-তুরুপ
Over trick—উপরি/বাড়তি পিট

Penalty Double—পিটুনি ডাবল
Point—ফোঁটা
" Face—প্রকৃত ফোঁটা
Pre-emptive Bid—ছিনানো ডাক
Responder—প্রতি-ডাকিয়ে, উত্তরদাতা
Response—সাড়া, প্রতিডাক
Response, Negative—নঞ-অর্থক সাড়া
" Positive—সদর্থক সাড়া
Ruff—তুরুপ করা
Short—কমতি
Shut-out Bid—দাবানো ডাক
Singleton—একক তাস
Slam forcing—স্লাম নির্দেশক
Stopper—আটক, আটক তাস
Support—সমর্থন
System—পদ্ধতি
Take-out Double—সংকেতী-ডাবল
Trick—পিট, খুঁটি
Trump card/suit—রঙ-এর তাস/স্যুট
Two Suiter hand—দু-রঙা হাত
Void—ছুট
Vulnerable—ভেদ্য
Non—অভেদ্য

পরিশিষ্ট ঙ

বর্ণানুক্রমিক সূচী

—o—